

掌机综合情报志第二期！三大特稿一饱眼福！
VOL.2
掌机迷
POCKET GAMER
光盘＋海报＋抽奖
三重大礼
10元
GBA恶魔城总力特辑
晓月圆舞曲
全剧情攻略·全隐藏要素·全道具入手
硬件兵工厂
N-gage全接触/模拟最前线
XG2lite烧录卡抢先公开
发烧梦攻房
大金刚世界
洛克人ZERO 2/分裂细胞
ZERO ONE
掌上游戏通
鬼武者战略版
马里奥与路易RPG
超级机器人大战D
光明之魂2/传说的斯塔菲2
超级马里奥A4/口袋妖怪弹珠台
特别策划
从构思到上柜
浅谈GBA游戏的开发



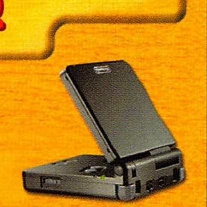
绝对是最大的便宜!美味无限!

超值抽奖计划始动!!

上期中奖名单



一等奖：石家庄　张　麟
二等奖：北　京　查贵贞
二等奖：上　海　顾　靖





参与方法问答

问：怎么才能得到这些奖品呢?
答：取出《掌机迷》中夹送的回函卡，填写好上面的调查内容(当然，你不填的话也可以参加抽奖的……不过你填了对《掌机迷》今后的成长绝对有帮助哦!)，最重要的是一定要写清楚您的姓名、地址。然后将回函卡在2003年7月5日前寄回编辑部即可。

问：地址是……?
答：北京安外邮局75号信箱　《掌机迷》(收)
　　邮编：100011

问：把回函卡寄回就有奖可拿吗?
答：倒……当然是要有一定运气啦!不过《掌机迷》的抽奖活动以后会经常有的，即使没中奖也不要气馁，下期再来过!我们希望读者能够花最少的钱得到最多的实惠啊!

问：我怎么知道自己是否中奖呢?
答：每期的中奖名单会在下一期的掌机迷中公布，每期都有惊喜等着你！我们会把奖品寄到你的手中。

问：如果没能在规定时间内将回函卡寄回编辑部，还可以参加抽奖吗?
答：当期回函卡如不能在指定时间内寄回，过期作废，不能留至下期参加抽奖，因此请大家及时填写回函卡。截止时间以邮戳为准。

本期奖品为圣嘉公司提供的价值50元的PS-PC转换器，共50名。该转换器连接于USB端口，支持所有的模拟器，安装方面，使用简单，并且有多项功能可供调整。



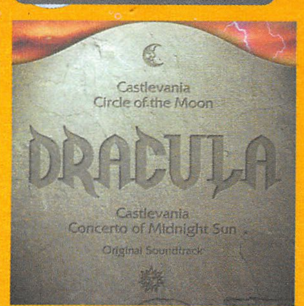
本期奖品由圣嘉(www.xinga.com.cn)提供

掌机迷 POCKET GAMER 2003 6/15 vol 2

CONTENTS

出版
人民交通出版社
ISRC CN-M14-03-0020-0/V·TP
ISBN 7-88713-053-0
地址：(100013) 北京和平里东街10号
电话：(010) 64294878 64299027
制作
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：(010) 64472177 64472919


《掌机迷》绝对经典音乐CD



恶魔城 月之轮回/白夜协奏曲 原声CD

本期附送“晓月圆舞曲”招贴

握紧我手中的十字架

——GBA上三款恶魔城作品比较

文／=CHINAGBA=白鸦，KillingAngel

吸血鬼，一个在西方恐怖传说中最神秘、最具吸引力，也最具有浪漫主义色彩的种族。他们靠吸食鲜血维持自己的生命和力量，将无限的恐惧带给不知所措的人类。关于吸血鬼诞生有很多传说，其中说到了该因，而该因的孙子被称为第三代吸血鬼，也就是传说中拥有和神相抗衡的最强的吸血鬼，他们是诺亚洪水的幸存者。最有名的吸血鬼就数德拉克拉伯爵(Dracula)了，这个生前残忍成性的特兰西瓦尼亚君主在死后变成了一个强大的吸血鬼。日本KONAMI公司很好地运用了这一题材，创造出了经典的《恶魔城》系列，讲述被称为吸血鬼猎人的贝尔蒙多家族和德拉克拉之前的斗争。该系列的足迹几乎遍布所有机种，除了各种复刻和移植外，作品最多的就是FC、GB和GBA了，都是三款。而在作为当今主流主机之一的GBA上推出的《恶魔城》系列，自然会受到更多的关注。三款作品分别是2001年3月21日发售的《恶魔城--月之轮回》（以下简称月轮），由KONAMI神户制作（KCEK）；第二款是2002年6月6日发售的《恶魔城--白夜协奏曲》（以下简称白夜），由KONAMI东京制作（KCET）；第三款就是今年5月8日发售的《恶魔城--晓月圆舞曲》（以下简称晓月），同样是由KONAMI东京制作。KCEK是从月下之后开始接手恶魔城系列的，在制作月轮之前，已经在N64上制作了两款3D恶魔城（分别是1999年3月11日的《恶魔城默示录》以及1999年12月25日的《恶魔城默示录外传》）。



记得还在红白机时代，我就被这皮鞭除魔的故事深深吸引，西蒙手持圣鞭，凭着艰辛练就的一身硬功夫孤身勇闯恶魔城。当时的恶魔城虽然没有华丽的画面和优美的音乐，但是副武器等设定却是相当的新颖，而这些系统也一直保留到今天。经过这些年的进化，恶魔城又加入了许多全新要素，比如月轮中的DSS系统。

所谓的DSS系统就是双重卡片系统，卡片分为两种——动作卡和属性卡，各10张。分别组合可以产生100种效果。包括有各种属性攻击、属性防御、魔使召唤、还有强力的召唤等，按R键发动，一些特殊的效果还需要其他的按键组合才能发动。组合效果相当丰富，一些组合还实现了刀剑及拳套等其他武器的使用，甚至还有类似真空刃的组合效果（风鞭），魔使召唤也让玩过月下的玩家感到惊喜。但是游戏没有设置快截键，玩家经常要打开菜单来设置DSS系统，在一定程度上影响了游戏的节奏感和流畅性。在100种卡片组合中，除了攻击和辅助效果会有文字说明外，属性防御就永远以“???”的形式出现。虽然这些效果虽不算多，但是，KCEK为何就如此吝啬那么短短的一句文字说明呢？是为了显得神秘？就算是，当防御效果显现一次之后也该换成简短的文字说明了吧，这点让人觉得制作者不够体贴玩家。DSS是一次大胆的革新和尝试，不但可以体会收集的乐趣，还可以通过对卡片的灵巧运用来突破游戏中的难点，比如在没有高跳前运用冰鞭或石鞭封住怪物的行动来到达高处。可是，作为继承圣鞭的吸血鬼猎人，内森的后面老是跟着个蝙蝠、美杜莎、恶魔，这似乎稍欠妥当。月下和白夜

Castlevania

的制作人Koji Igarashi这样评价月轮，“我对于月轮中的双卡片系统也不大满意，因为它是不属于恶魔城的。”

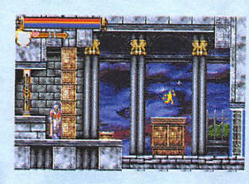
相比之下，白夜的主人公祖斯特·贝尔蒙多使用的就是正宗的吸血鬼猎人技巧了。舍弃了DSS系统，但又为了使副武器系统不至单调，大胆革新加入使用了魔法书＋副武器结合的技能融合系统。简单地说就是6种副武器和6种魔法书的不同组合，放出效果迥异的36种魔法。虽然比月轮的100种少了许多，但是实用性方面却不含糊，其中有防御+攻击型(风+十字架)、陷阱型（火+十字架）、纯攻击型（雷+十字架等），还有地图兵器型（暗+十字架），种类繁多，可以适应各种不同需要。在使用操作方面由于整个游戏注重的是节奏感和流畅度，因此不能让玩家经常打开菜单去切换魔法书，这样会严重影响流畅性。KCET很好地使用了↓+L+R和↑+L/R来打开/关闭和切换魔法书，这是一个相当为玩家着想的设定。当然这个系统也有缺点，那就是到了后期一些初级的魔法基本都没有用武之地了，再加上后期MP回复速度也快，因此主要就是高级魔法出场，大部分技能的耐用度不够理想。



在白夜之后，KCET也许也注意到技能融合系统的组合过少所带来的弊端，光靠一个简单的家具收集满足不了玩家收集的兴趣。于是，在最新的晓月中，小组大胆的放弃了传统的副武器系统，采用了全新的战魂系统。第一次听说这个系统可能会觉得很cool，但是实际接触起来就会发现其中大概有80%的魂平时是用不上的，所以可以说是用来满足收集欲望的。即使是在使用方面，制作组取消了白夜的快速切换功能键，因此要频繁打开/关闭菜单进行切换，尤其到了需要潜水的地方，如果一直装备潜水的话又浪费了黄魂的作用，这一切都要"感谢"那些数目众多的魂。



因为月下的成功，这三款《恶魔城》也都引入了RPG要素，引入了人物能力的数值表现和伤害值的计算。在这些方面，作为GBA上第一款恶魔城的月轮做得并不算好，虽然人物能力采用了简单的STR、DEF、INT、LUK四项，防具和装备在数值上的增减会直接通过一个固定公式的换算体现在人物的能力上。但是令人奇怪的是，几乎所有的卡片组合的攻击力都只和STR有关（包括各种属性攻击、魔使攻击和召唤兽），让人几乎忘记了INT的存在。白夜就要好些，所有魔法的攻击力都只与INT有关，人物能力和月轮的一样，且换算合理。倒是晓月，模仿月下的系统，但是STR和ATT、CON、DEF间的增加换算不明确(不是简单的+1=+1），INT高低影响的只有蓝色战魂的效果，影响红色魂效果的居然是STR。如果说其中物理攻击是STR影响的，那么类似105号和103的魔法伤害怎么也是由STR影响，这不犯了和月轮类似的错误吗?让人哭笑不得。还有就是怪物图鉴里的TOLERANCE和WEAKNESS的设定，本来可能是让玩家“对症下药”的诊断书，但是对于每个怪物来说使用其TOLERANCE和WEAKNESS所减少/增加的攻击力百分比并不相同。例如同样是GOLEM，35号和102号都是全TOLERANCE，但用武器和技能攻击的效果就是迥然不同的。如果说是因为怪物本身的物理/魔法防御力不同造成，那么在怪物图鉴里又未注明。这样莫名其妙的设定使得大多数玩家看也不看就直接砍过去了，费那心没必要，图鉴的作用也就只剩下收集了。而月轮更加绝，根本没有，



Castlevania

自己琢磨去吧，不过也减少了程序员犯错误的机会。

作为GBA上第一款《恶魔城》，月轮给人最深的印象恐怕就是难度方面，其中最难的地方就是斗技场，不能使用魔法，只能靠皮鞭和副武器去闯。同时，通关多次还有许多隐藏模式，也有相当的难度，也算对没有隐藏人物、没有双城的弥补吧。不过月轮的难度一定程度上是由于操作性不佳造成的，喜欢与否就要看每个玩家自己的喜好了。重新制作恶魔城的KCET在白夜中就让玩家望穿秋水的双城系统回归了，流程方面的确有所加强，但是难度相比较月轮而言就低了很多，当然也不能排除制作组为了吸引更多新玩家和增加游戏流畅性的可能。通关后的HARDGMAE、NO MAGIC还有隐藏人物马克西姆也算是难度上一点小小的增加了。接下来就是晓月了，本作不能说是容易得出奇也可以说是难度大减，这点在普通的关路上可能体现不是很明显，在BOSS战中就暴露无遗了。除了初期几个BOSS之外，以后的大多都能用嗑药的方法硬拼过去，零伤害的难度也不是很大。那个死神已被誉为“恶魔城史上除MD版外次弱”，最终BOSS更是弱得出奇。流程的过短也影响了难度，莫名其妙的被取消了的双城系统设定使广大玩家觉得太不过瘾（那个混沌根本不能算什么城）。翻版后出现所谓的“HARD MODE”，由于能继承1周目的所有装备和魂，再加上从BOSS RUSH MODE里拿来的究级装备，使HARD MODE几乎变成了VERY EASY MODE，通关所需要的时间反而比1周目还少，感觉索然无味。



因为月轮和白夜的主人翁都是吸血鬼猎人，所以主武器就只能在圣鞭了。其中月轮是通过DSS的卡片组合来实现其他武器的使用，而白夜由于系统不同，所以只能设定成不同属性的圣鞭，制作小组仍然能做出这样相对丰富的武器设定，也很不容易了。而晓月在武器方面由于没有了血统的限制，又回到了月下丰富的武器系统，各种攻击距离、攻击方式、攻击次数不同的武器琳琅满目，第一次玩的时候确实能给玩家带来不少方便之处，可以因敌而异地选择武器，但是到了后期拿到了几件不同属性的顶级武器后其他也就只剩收集意义了，这是典型的RPG武器系统设定。

我们都知道，《恶魔城》的副武器种类非常多，不但攻击方式不同，出招的时间也是不同的。就拿我们最熟悉的匕首来说，匕首应该是出招快，攻击力低的武器，追求的是在远距离、短时间的情况下以数量上的优势给予敌人一定程度上的伤害。我们做了一个测试，让三作的主角在普通跳跃中使用匕首，结果内森在空中只能飞出一把，而祖斯特和苍真都是两把，从这里就可以看出月轮对副武器的把握是欠妥的。另外就是月轮中的十字架过于强大，而且副武器的分布也成问题，致使玩家拿到十字架后就舍不得换用其他的了。白夜的技能融合系统是基于副武器，所以是处理的比较好的，副武器的分布也比较合理，但是十字架还是太强了点。虽说晓月是取消了副武器的设置，但是可以看出，红色战魂里就包括了许多传统的副武器，而且是用“↑+B”发动，这和传统的副武器没有差别。虽然取得后就可以根据情况自由选择使用，但是在实用性方面就显然不及前两作。作为隐藏角色的J，他使用的虽然是副武器，也可以自由更换，但是数量却相当的少，只有四种，而且还奇怪的将普通十字架的使用



（投掷用）和圣十字驱魔分别算一种，使得真正意义上的副武器只有十字架、圣水和斧头三种。

有了良好的系统和丰富的武器，还必须要有流畅的操作性才能将其精髓淋漓尽致地发挥出来。三款恶魔城中操作感最差的不用多说大家也知道，是月轮。而且Koji Igarashi似乎对月轮的操作也颇有微词，他认为作为动作游戏的恶魔城系列首要的应该是有良好的操作性。的确作为GBA上第一弹的月轮却在操作方面和系列相去甚远。首先的就是跳跃非常的僵硬，在最高点几乎没有停顿的时间，一下子就掉落下来。结果要想打击空中的敌人，就一定要有提前量，甚至连打蜡烛台都要适应一段时间。至于其他诸如挥鞭、使用副武器的动作更是有回到了FC时代的感觉。

白夜比月轮最大的进步就是在操作方面的改善，基本恢复到了月下的感觉，并且爽快感有增无减。跳跃时虽然没有了月轮里身体沉重的僵硬感，但还是不够真实的。这样的修改令空中攻击更容易上手，更能让人体会到动作游戏的快感。制作组活用了GBA的L键和R键，将其设定为突进和急退键（视方向而定）。不但加快了人物移动速度，还可以cancel挥鞭后的硬直。白夜中挥鞭命中后的硬直虽然略小于命中前，但还是有受伤的可能，这时就可以用突进或急退来cancel收鞭的硬直时间，而且可以再次以挥鞭来cancel突进或急退的硬直，达到连续攻击、闪避的效果。熟练之后便能感觉到白夜所特有的爽快感，在BOSS RUSH模式中也是用于争分夺秒的技术。



因为发动蓝魂需要用到R键，晓月就放弃了白夜中的突进，只采用了急退，但是在动作方面同样可以cancel攻击时的硬直。和白夜不同，晓月的出招硬直是很短的，反而是收招时会因为所使用武器的不同而有不同的硬直时间。一般来说攻击力越强的武器其收招硬直越大，但是完全可以在命中的瞬间用急退来cancel，还可以cancel命中前的硬直，甚至可以反过来，用攻击来cancel急退的硬直，掌握了的话也可以实现连续快速攻击。在跳跃方面，晓月可以说是在白夜的基础上更上一层楼。白夜中，人物在空中运行时的速度是保持一致的，可以说是匀速运动。而晓月中在到达最高点时会有极其短暂的停顿，然后在下落时会有受地心引力作用而加速下落的感觉，较白夜的跳跃更加真实。

前面提到的都是作为一款游戏的灵魂，而优秀的主题和剧情则是让一款游戏更加引人入胜的催化剂。《恶魔城》具有如此大的吸引力一定程度上是沾了吸血鬼的光，这点从《恶魔城》系列在欧美的受欢迎程度远远高于日本就可见一斑。GBA上这三款恶魔城按时间顺序的话最早的应该是白夜，故事是发生在FC版《恶魔城 II －诅咒的封印》之后。西蒙当年为了解除德拉克拉下在自己身上的血咒（让西蒙失去生育能力，使贝尔蒙多家族永远消失），亲自找到德拉克拉的遗骸，并让其复活，然后再次打败了他（呼，好累啊）。这样贝尔蒙多家族才得以延续，西蒙临死的时候吩咐子孙（祖斯特应该是西蒙的孙子）一定要收集齐全德拉克拉的遗骸。于是50年过去了（到了1748年），祖斯特的好友马克西姆在外出修炼的时候居然拿到了德拉克拉的一部分遗骸，遗骸中邪恶的力量迎合他内心里的阴暗面造出了一座恶魔城。为了复活，德拉克拉打伤了马克西姆，还绑走了他们的好朋友丽蒂。满身伤痕并失去记忆的马克西姆将祖斯特带到了这座文献中没有记载的恶魔城。在城中，祖斯特遇见了眼露凶光的马克西姆。最后祖斯特了解到这里其实有两个城，而里城才是真正的恶魔城，马克西姆也是受到了德拉克拉遗骸邪恶力量的控制。祖斯特想到了西蒙的遗

言……对，只有收集齐全德拉克拉的遗骸才能救朋友。收集了德拉克拉的六块遗骸，祖斯特打败了受控的马克西姆，并通过象征彼此友情的戒指将马克西姆唤醒。就在此时，罪魁祸首德拉克拉伯爵也复活了……但是最终邪不胜正，德拉克拉再次到在了贝尔蒙多家族的皮鞭下，再次被封印起来。从剧情上看，白夜的剧情还是和系列有相当紧密的联系的，西蒙的遗言提示了本作达成完美结局的必要条件之一。游戏的主角也是贝尔蒙多家族的正统继承人，算是比较正宗的剧情吧。而在BOSS RUSH MODE中可以用秘籍调出西蒙也多少说明本作和西蒙的联系（^_^）。

相比较拥有正统血统的祖斯特来说，月轮的主角内森最多就能算是旁系了。月轮的故事要追述到月下的年代，当1796年阿鲁卡多将自己的父亲送进棺材后，伯爵就一直没有复活过。但是到了1820年，伯爵突然复活了，吸血鬼猎人摩里斯以及一对夫妻同复活的伯爵展开了殊死的搏斗，最后虽然成功封印了伯爵，但是代价也是惨痛了，那对夫妻双双战死。这对夫妻留下了一个孩子让摩里斯照顾，而这个孩子就是月轮的主角内森。过了10年，长大了的内森继承里摩里斯的皮鞭，成为了新一代的吸血鬼猎人。就在此时，伯爵在魔女卡米拉的召唤仪式下又一次复活了。为了消灭伯爵，摩里斯带着内森和自己的儿子修一起来到了恶魔城。年老力衰的摩里斯显然不是伯爵的对手，还被伯爵抓去当做仪式的祭品。内森和修一起被打落深崖，但是修似乎不愿意和内森一起行动，于是内森紧握皮鞭，一路斩杀恶魔，来到了恶魔城的最高处。在这里他遇见了向自己挥刀的修，打败修的同时也帮助他脱离了卡米拉的控制。最后的敌人德拉克拉就在仪式之间，一翻天昏地暗的决斗后，伯爵终于倒下，恶魔城也在阳光的照射下倒塌了。应该说，本作的剧情和系列是没有什么联系的，没有解释为什么摩里斯会成为吸血鬼猎人，也没有对内森的血统进行说明，让人有牵强附会的感觉。这和KCEK在N64上推出的两款恶魔城一样，和系列几乎没有一点的联系，血统方面只能用旁系来解释。但是贝尔蒙多家族只是在1450年索妮娅·贝尔蒙多第一次消灭德拉克拉后，因为人类的愚昧和恐惧曾被放逐，而在1476年索妮娅的儿子特理沃·贝尔蒙多再次消灭吸血伯爵后，整个家族就被请回了特兰西瓦尼亚（德拉克拉生前统治的地区，真正的恶魔城就建在附近的山上），并从那时开始拥有了"吸血鬼猎人"的称号。所以贝尔蒙多家族应该是世代守护着瓦拉尼亚地区才对，突然跑出个摩里斯显然不太合适。虽然历史上根本没有贝尔蒙多家族，但是KCEK这样编似乎也太不负责任了。作为一款好的动作游戏必须要有好的剧本，不然玩家打打杀杀之后都道不出个所以然来，而拥有合理的剧情也正是RPG和SLG吸引玩家的地方，让玩家真正的投入到游戏中去，投入到角色中去。



前面提到了贝尔蒙多家族的祖先索妮娅，在1450年，也就是德拉克拉刚变成吸血鬼并开始扩张他的黑暗势力的时候，她只身前往恶魔城讨伐吸血伯爵。当时她还遇见了德拉克拉的儿子阿鲁卡多，阿鲁卡多为了封印自己那被诅咒的血脉，帮助索妮娅打倒了德拉克拉，并且两人也心生爱慕。然而索妮娅的儿子特理沃是跟随母亲的姓，这是比较奇怪的，为什么他不能跟随父亲的姓？他的父亲是谁？通过前面的种种，可以猜测，索妮娅之后的贝尔蒙多家族的子孙身上同时还流着吸血鬼的血液。这样似乎也可以解释为什么贝尔蒙多家族拥有同吸血鬼相抗衡的力量。如果真是这样的话，命运真是很作弄人，拥有吸血鬼系统的贝尔蒙多家族背负了达到吸血鬼伯爵德拉克拉宿命，而德拉克拉要消灭的是流有自己血脉的贝尔蒙多家族。不论如何，这场斗争一直持续着……到了1999年，也就是大预言家诺斯特拉·达姆斯所预言的世界末日即将来临的时候，贝尔蒙多家族的传人尤利乌斯·贝尔蒙多成功地消灭了德拉克拉的真身，并将他永远的放逐在复活的轮回之外，他的城堡也被封印在日食之中。但是尤利乌斯也因为受伤而失去了记忆，只记得自己名字的第一个字母是"J"。当2035年发生日全食的时候，普通高中生来须苍真居然被卷到了日食中的恶魔城，同时自己身体里似乎有某种力量

在觉醒。为了逃离这里，为了了解事情的真相，他闯进了恶魔城。现实总是残酷的，苍真居然就是德拉克拉转世，为了拯救世界，为了对抗自己的命运，他在化名为有角幻也（还染了黑发）的阿鲁卡多的帮助下，成功地将伯爵的魂从自己的身体里除去。在最后，尤利乌斯说当他逃出城时发现自己吸血鬼猎人的力量消失了，这就更加肯定了贝尔蒙多家族流着吸血鬼的血，是吸血鬼的血脉让贝尔蒙多家族的人拥有强大的力量，所以当苍真成功地把吸血鬼之魂消灭后流有伯爵血统的后代身上的力量就会沉睡（阿鲁卡多应该也变成普通人才对）。可以说晓月的剧本还是不错的，成功地将人们的实现从伯爵本身转移到了城的身上。这也是将恶魔城系列名称改成《Castlevania》的目的。可是晓月的剧情已经到了公元2035年，再过100年的话……所以估计以后恶魔城的剧情大概只能插在1450年至2035之间，或者在1450年前。不过有个叫索里攸·贝尔蒙多（西蒙的父亲）的，他只是出现了一次，而且是只是被伯爵绑架，没有上场表现的机会，希望是今后的恶魔城中他能以主角身份登场吧，还有那些没有露面的贝尔蒙多家族的子孙也该有上场的机会了。

恶魔城系列还有一个吸引人的地方就是小岛文美那惟美的带有宗教感的细腻画风。GBA上的三款《恶魔城》其中除了月轮之外，白夜和晓月都采用了小岛的人设。所以各种人物造型上的区别是显而易见的。月轮里从主角到伯爵，从小僵尸到大BOSS，无一不显示出明显的模仿痕迹，但是却又是那么的力不从心，显得那么的苍白无力。同时，过暗的画面也是月轮的一个大问题，在光线稍微不足的情况下游戏简直就是对眼睛的折磨。对于月轮的这个问题，KCET的制作人Koji Igarashi这样认为，“图像方面，它确实很糟因为它实在是太暗了，所以我们要把下一个游戏制作的明亮些”，所以在白夜和晓月中都把画面做得明亮了许多，不再让人有过度压抑的感觉。月轮中虽然有不少召唤兽出现，但是使用时的画面效果实在不敢恭维，这样的效果应该用MD或者SFC就能做出来了，真不知道月轮的美工们在干什么。地图的设计上月轮也存在一些问题，有太多的地方是紧紧贴在一起，查看的时候时常会分不清道路。通过对三款游戏地图的比较，不难发现，在便于查看方面，白夜做得最好，晓月其次，月轮最差。而且月轮还取消了“完成度”这一设定，这给100%地图的达成制造了不小的麻烦。人设方面晓月是做得最出色的，许多怪物都重新绘制，几个主要的角色也描绘得相当出色，就连第一个迎接苍真的敌人——丧尸也改头换面了。

自月下以来，系列的副标题里就常包含有乐曲名称，如夜想曲、协奏曲、圆舞曲。可见制作者是相当重视音乐的，那么在GBA上的三款恶魔城中那款的音乐最能体现出恶魔城的一贯风格呢？笔者认为晓月的音乐制作得相当的精良，虽然是以GBA的机能播放，如果能找到原音CD的来欣赏的话，应该会是一种享受。（编者注：本期附送的CD即是）月轮虽然在画面方面做得不好，但是在音乐方面还是很出色的，只是有个别的曲目没有符合系列的风格。但是白夜的音乐就让人失望了，发售前官方网站上还公布了制作人和作曲者的交谈，让人相当的期待，但是实际效果却是几乎完全不符合系列的风格，让人倍感失望。

在阴森诡异的恶魔城，听着隐约传来的圆舞曲中夹杂着乌鸦的哀鸣，在这样的白夜，我经历了月之轮回夜……当我从梦中惊醒，我已满身大汗，身边只有心爱的十字架和停留在ENDING画面的GBA……回想梦中的一切，优美的圆舞曲因为鸦鸣而稍显杂乱……轮回之月发出怪异的光亮，几乎让我失去知觉……亮如白昼的夜，为我赶走死夜的恐惧，握紧手中的十字架，继续前行，继续除魔。



Castlevania



游戏操作

按键

START：暂停游戏；叫出菜单
SELECT：暂停游戏；察看地图
A：普通跳跃
A练按2次：2段跳跃
↓+A：滑铲攻击
二段跳跃中or↓or+A：飞腿攻击
B：武器攻击
↑+B：发动正在装备着的红色魂
L：向后急速回避
↑+L（跳跃中L）：大跳跃
R：蓝色魂

START菜单

SOULSET：变更魂的装备
EQUIP：变更武器、防具等的装备
ITEMUSE：察看、使用道具
ABILITY：启动、关闭アビリティタイプの魂
SLEEP：中断游戏（模拟器不可用）
CONFIG：按键设定
ENEMY：怪物图鉴

在这里特别介绍一下中断，这里的中断和其他游戏的中断差不多。就是储存完中断存档之后游戏结束，当再开始游戏时选择中断存档的话，该中断存档就会消失。在哪里储存再开始游戏时就会在该地图的入口处出现，保存人物的一切属性、数值、装备、金钱等。

魂

红色魂：攻击性质的魂，可以通过↑+B来发动
蓝色魂：守护性质的魂，可以通过R键来发动。
黄色魂：效果性质的魂，装备之后就会有该魂的效果，不消耗MP，用来配合攻击，有些魂影响着游戏的进行
アビリティタイプの魂:魔导器性质的魂，影响着游戏的进行，可以通过暂停菜单中的ABILITY选项来设定。

人物介绍

来须苍真（18岁）

家住白马市的高中生，亦是本作的主人公。他看起来总像是给人一种威严感，所以叫人很难和他相处。他为了和弥那一起欣赏在2035年发生的全日食，他们去了城市里的最高点，也就是弥那的家白马神社。但是，和弥那的约定最终还是没有实现……



白马弥那（18岁）

白马神社里的独生女，是个巫女。苍真青梅竹马的玩伴。非常和蔼、善良、容易亲近，无论和谁都能很好的相处。即使是对那么难相处的苍真，也能像和别人一样平常的相处，是个好女孩。



古拉哈姆・捷斯（36岁）

新兴宗教的教祖，有许多狂热的信徒。在1999年7月，降生到这个世界。传说他拥有魔道的力量。由于在上个世纪流行着「世界末日」的预言，到了2035年，又经他一番宣扬后，该教会的狂热者又增加了。



有角幻也（年龄不详）

穿着一身黑西装的男子。虽然是个非常冷酷，不讨人喜欢的人，但是却拥有不属于人类的美貌。好像是隶属于某个掌管国家机密的机关。知道ドラキュラ（德拉克拉）伯爵要复活的预言。

阳子・维露娜提斯（24岁）

是隶属于教会的魔法师家族的后裔。在得知ドラキュラ（德拉克拉）伯爵要复活的预言后，就把她派出来了。好像认识有角的样子。



J（55岁）

由于在1999年遭遇一件重大事故，他失去了记忆。具有很优秀的退魔能力。听说ドラキュラ（德拉克拉）伯爵要复活而感到非常不安。



哈玛（34岁）

被军队派遣出来的男人。很草率，大大咧咧的性格，不会去做自己不想做的事。总是想着要退役，然后经商。在恶魔城门口出售武器。



剧情攻略

～序曲～

2035年的日本。

在这一天，由于21世纪最大的天体--イベント造成了日食，人们的脸上都洋溢着喜悦。

我的名字叫来须苍真。

18岁，是个高中生。

在我住的城市里，有个很古老的神社，叫白马神社。据说这神社和日本的神话有着密切联系。

这个神社里有一个独生女，名叫白马弥那，她还很小，而且和我是同班同学。





我和她为了欣赏日食，朝着神社的方向走去，但是，我们感觉通往神社的楼梯比平时长了许多。就像是有谁刻意地阻碍着我们的前进。

不知怎么回事，当我穿过神社大门的那一刹那，我的意识就急速减弱下去……

那漆黑的太阳不让混沌的黑暗离开它，企图唤醒沉睡着的灵魂。就好像是寻找失去的半个身体般的孤独……

等苍真恢复意识之后，发现自己正躺在弥那的怀里，此时他们俩人正置身在一座欧洲历史的传说中才有的城堡门口。

苍真："咳、咳咳……"

弥那："啊、你醒了啊。"

苍真："这里是……嗯！？我到底怎么了？"

此时，远处传来一个陌生男人的声音。

？？："你终于醒了啊，还蛮有精神的嘛。"

苍真警觉的站了起来。

苍真："什么？你是谁？"

弥那："啊、苍真，这个人叫有角……"

有角："那些事情怎样都无所谓。对了，我有件事情想问你。"

苍真："什、什么啊？"

有角："你为什么来这里？"

苍真："为什么？我刚才还和弥那……这里是哪里啊？"

有角："这里是ドラキュラ城堡。"

苍真："什么啊？你说是ドラキュラ（德拉克拉）城堡，难道这里是欧洲不成？"

有角："不，这里是日食中。"

苍真："日食中！？你白痴啊，别太过分！"

弥那："苍真，听下去，他说的是真的。"

苍真："到底是怎么回事……解释给我听！"

有角："这个嘛……嗯！？有敌人！"

在谈话的进行中，有一群怪物不知不觉的接近了你们。只见有角出了一招，基本上把怪物全消灭了，而且怪物死去之后，它们的灵魂全部被有角吸收了。不料，唯独剩下一只怪物逃过了攻击，向弥那冲过去。

有角："遭了！那个女的交给你了！"

苍真："啊？什么啊！"

苍真掏出随身携带的小刀击败了怪物，只听见苍真一声惨叫，死去怪物的灵魂也像刚才有角那样，进入了苍真体内（这个魂就是玩家在第一次玩这个游戏时收到的第一个魂）。

苍真："什、什么……刚才的是……"

有角："果然，你觉醒了啊……"

苍真："到、到底是怎么一回事啊……"

有角："进入你身体的是刚才你打倒怪物的灵魂。你也有能利用怪物的灵魂把怪物的能力变成自己的能力的力量。"

苍真："为、为什么……我会有那种力量……"

有角："得到了力量，现在你也必须去这座城堡的城主那里了。"

苍真："到底为什么呢？"

有角："难道你不想和那个女的回到原来的世界里吗？"

苍真："那个是当然想的啦。"

有角："那么，就要去城主那里了。去了之后，你就会明白一切了。"

苍真："但是，就让弥那一个人这么呆在这里行吗？"

有角："那个女孩子的事情你就不需要担心了，我在这里布一个结界，怪物们就进不来了。但是，活人一旦长时间进入这个城堡的话，就意味着死亡。"

苍真："那、那么……"

有角："对，能救那个女孩的人只有你。"

苍真："那你呢？"

有角："我有必须要在这个城堡里办的事情。时间不多了，快走吧！"

说着，苍真就入了迷一样的ドラキュラ城堡。

～荒城回廊～

第一个房间里的丧尸是杀不绝的，所以不要过分恋战。直接来到前面的大厅，在中下方可以拿到第一个アビリティタイプの魂（作用是装备后按L可以向后急速回避），从右面上去在中上部可以拿到一件披风。这里有三条路，左下方是地下水脉，但是现在还缺少能力，不能去那里。右下方是第一个记录点，补充一下HP和MP，之后走右上方的路，一直向前，先不要去上面。向前来到第一个BOSS的地方。BOSS只有两种攻击方法，一是对正前方，放出火球，二是抡起骨头砸下来，对付前一种跳起就可以，对付后一种用急速回避就可以轻松搞定。击败它一定几率能获得蓝色魂かじゃどくろ，作用是让かじゃどくろ

从背后进行援护（收不到也不要紧，因为前4个BOSS在游戏后期都会再出现的）。以后击败每个BOSS之后都有机会能获得魂。继续上路，前面的大厅同样是三条路，正前方是记录点，门口有一份城堡地图，上面的路先别去，向下，最下方左边的墙壁是坏掉的，用武器攻击可以打开，里面是一个隐藏房间。一直向右走，看到一个保存魂的容器，打碎可获得蓝色魂フライングアマ（作用是让跳起后下落的速度变慢，从而跳得更远）。装备之后，就可以回到刚才打完BOSS之后有三条岔路的地方，一直向上，然后利用这个魂通过最上方。一直向右来到了一个大厅。这里同样有三条路，左上方需要二段跳，所以现在还去不了，利用刚才得到的蓝色魂可以拿到这个房间的道具。右上方的路能拿到两件道具，另外两件需要二段跳，现在还拿不到，之后可以去右下的路了。一路向前，来到大厅，上方的那把刀现在还拿不到，以后得到了蝙蝠变身的能力才可以拿，向前来到记录点。记录之后去左下的路，这里除了探索地图和得些道具之外没有其他作用了，和剧情无关，以后都没必要再来了。然后去右方的路，遇见了一位神秘人物。

？？？："呀？你好。"

苍真："啊、你、你好。你是人类吧。"

グラハム："请放心，我的名字叫グラハム（古拉哈姆），就叫我宗教家吧。"

苍真："啊、我是苍真……来须苍真。"

グラハム："虽然不住在神社里，你是怎么来到这座城堡里的呢？"

苍真："我也不太清楚，只是过了神社大门之后意识就不清醒了，等再醒来之后就在这里了。"

グラハム："原来是这样啊。"

苍真："啊、问你个问题可以吗？"

グラハム："可以，没关系的。"

苍真："这座城堡真的是ドラキュラ城堡吗？"

グラハム："没错。"

苍真："但是，ドラキュラ城堡不应该在欧洲吗？"

グラハム："理论上这么讲没错，但是真正的ドラキュラ城堡却在别的地方。"

苍真："真正的ドラキュラ城堡……"

グラハム："在反面的世界里很有名的故事。你相信这个世界上有吸血鬼吗？"

苍真："嗯？ドラキュラ城堡和吸血鬼等等不都是虚构的世界里的东西吗？"

グラハム："不，那是真的。本来教会打算在秘密中把它处理了，但是……ドラキュラ伯爵在很久很久以前苏醒了很多次。对，那时人们都忘记了自己的信仰，去追求破坏和混沌……"

苍真："那么，现在ドラキュラ正在复活吗？"

グラハム："不，ドラキュラ在1999年被消灭了。你也应该听说ノストラダムス（诺查丹马斯）的大预言了吧……"

苍真："是恐怖的大王将……？"

グラハム："对，正是ドラキュラ。但是吸血鬼猎人们已经将ドラキュラ完全消灭了。魔王在这个象征着力量的城堡里轮回，但是这个城堡被封印在日食里了。"

苍真："那就是……这里……"

グラハム："但是，接下去还有另一个预言。"

苍真："那是什么？"

グラハム："在2035年，城堡将迎接一位新的城主，出现一位新的接受力量的人。"

苍真："这么说来，现在……"

グラハム："对，就是那样。啊、说过头了，再不去的话……"

苍真："啊、谢谢你。"

グラハム："那么，我先走了。请加小心。"

苍真："グラハム也要加小心啊。"

～礼拜堂～

和グラハム交谈过后前行就来到了礼拜堂。如果去上方的两个大房间，房间最顶上的道具都要用二段跳才可以拿到，所以现在不去也没问题。继续向前，下去，左面第一个房间是记录点。记录之后，向下，然后一直向左，接下来就要打BOSS了。这个BOSS攻击方式跟前面的大骷髅基本一致，需要注意的是它的尾巴上有毒，中毒之后攻击力减半，火球数量1～3发不等。先在这个房间继续向上，右边中间有个房间现在可以进去，里面有件披风，这个房间顶上的墙也是坏的，可以进去，里面有1000G。剩下的房间现在去不了，所以还是继续向左，来到大厅，左面第一个房间需要二段跳才能进去，还是先去右下角的房间吧！

～恶魔城藏书库～

现在去右边的路，可以拿到一把剑，




但是有些地方需要二段跳才能前进，所以现在也可以不去。向下，向右，一直走来到一大厅，右边的两条路同样需要二段跳才能进去，所以还是等有了二段跳再说吧！只好向左，一直走有个大房间，这个房间的最左上角的墙壁可以打坏，里面有半个西瓜（-_-'），然后向下。左面是记录点，记录之后向右，在这里遇到了一位金发女郎。

？？？："啊，你是苍真。没错吧！"

苍真："是、是的，你是谁？"

ヨーコ："啊、不好意思。我是ヨ　コ・ヴェルナンデス（阳子・维路娜迪斯）。教会的人哟。"

苍真："那个、教会的人为什么都知道我的事情。"

ヨーコ："アルカ……（阿鲁卡……）、不，有角幻你也认识吧！"

苍真："虽然认识……"

ヨーコ："是他说的啊，你要是有什么事情，会帮你一把的。"

苍真："是那个有角说的？有点不太相信啊~"

ヨーコ："算了，他虽然是个不亲切的人，但那也是件好事啊。他和你一样都是拥有暗黑力量的人，你说不定也会担心他呢~"

苍真："嗯？我的力量，是暗黑的力量？"

ヨーコ："你不知道吗！？"

苍真："不，有角只告诉我我可以使用怪物们的力量。"

ヨーコ："啊、我可能……算了，已经说出来的事情也瞒不住了。你的力量是支配的力量，是可以支配怪物们灵魂的力量。"

苍真："支配？我可是一点那样的想法都没有……"

ヨーコ："那不是你自己能控制的事情，只有不觉醒。但是，即使是叫做暗黑的力量，也不是恶魔的力量，放心吧。就象是武器，根据使用者的不同，会干出好事，同样也会干出坏事啊。"

苍真："听你这么说，我倒是有些放心了。在获得这个力量之后，我不清楚我到底是谁了。"

ヨーコ："你就是啊！除那之外什么也没有，不可以迷惘，要相信自己，那才是最重要的事情。"

苍真："我有些明白了。谢谢你了，ヨ　コ。"

ヨーコ："哈哈……你一谦虚倒是有些不一样呢。啊、对了！你认识叫グラハム的男人吗？"

苍真："我刚刚才见到那个人。"

ヨーコ："你要特别小心那个男的，我深信他会继承ドラキュラ的力量。"

苍真："难道是？他看起来不像是坏人啊。"

ヨーコ："你看人不能只看表面！你要是知道他的本性的话就不会这样说了。"

苍真："是、是那样的。"

ヨーコ："我必须要去追他了，再见。"

和ヨーコ交谈之后继续前行，来到岔路口。先别去左下方打BOSS，走右下的路。背对着门，按L键后对进去，里面可以得到伸缩剑，用这个打BOSS会比较有利，拿到之后就可以出来打BOSS了。这个BOSS只需要蹲在离他很近的地方蹲下来挥剑就可以，他的任何攻击方法都打不到你。击倒BOSS之后继续前行，遇到一彪形大汉。

？？？："喂、难道象你这样的小孩都可以来到这里吗？"

苍真："小孩？很没礼貌啊，大叔。"

ハマー："啊、失礼了。我叫ハマー。受军队的命令，来到了这里。"

苍真："我是苍真。"

ハマー："本来是想来视察神社，不知是什么时候就来到了城堡里。我不想干了，所以现在就决定不干了。"

苍真："啊？"

ハマー："神社里来了一帮我不认识的人。我想对那些人做点生意。"

苍真："啊？那可太好了。"

ハマー："这里散落着大量武器，怪物们好象不会去城堡入口那里。就这么说定了，一定要来我的店看看，很便宜的哦。那么拜拜了，哇哈哈哈哈哈……"

苍真："商店……什么啊……"

在这个房间里，打碎左面盛放魂的容器，就得到了アビリティタイプの魂——マルファス（作用是二段跳跃）。好了，终于得到了盼望已久的二段跳了，下面把能去的地方都探索一遍吧！最后，还是要回到荒城回廊那里，既然已经回来了，不如去看看弥那，还有刚才的ハマ　大叔到底搞什么名堂吧！来到恶魔城入口处，看到弥那还好好的站在那里，苍真多少有些放心了。

弥那："你回来了啊，苍真。对了。"

苍真："什么？"

弥那："站在那里的人……"

苍真："你是指ハマー吗？"

弥那："那个人，叫ハマー，你不感觉他有点恐怖吗？"

苍真："不，他是个很好的家伙。"

弥那："但是你看啊，他拿着很多武器。"

苍真："他对我说过要开个店。"

弥那："在这种地方开店？是不是有点……"

苍真："我也这么觉得。"

弥那："但是，苍真说他是个好人，我就相信他吧。"

苍真来到ハマー面前。

ハマー："哟，来了啊。"

苍真："在这里开店了吗？"

ハマー："嗯，是那样的。对了，站在那边的可爱的小姑娘，你认识吗？"

苍真："嗯。"

ハマー："哦？是女朋友吧？"

苍真："才不是呢！"

ハマー："算了，别装了。年轻真好！年轻真好！对了，经商经商，快快看看我的东西吧！"

从现在开始，大家就可以在ハマー这里进行买卖了，不管怎样，第二份城堡的地图是要买的。整装之后回到打第一个BOSS上方的路，用二段跳跳上去之后，一直向上，然后向左。

～舞蹈馆～

刚一进去，没走多远就遇到一个男人。

？？？："嗯？我感觉到了暗黑的力量，你是什么人？"

苍真："在问别人名字之前，先说自己的名字，这是种礼仪吧！"

J："那也对。别人都叫我J。"

苍真："别人都这么叫你……你把原来的名字隐藏起来了吗？看起来好像是哪里的杀手。"

J："不，我只是丧失了记忆。在1999年好像是发生了一件好大的事情。入院之后再醒来的时候，就把出身、名字什么的全忘了。"

苍真："是那样啊……啊、我叫苍真。"

J："你那暗黑的力量，是与生俱来的吗？"

苍真："我也不太清楚。是来到这座城堡之后才出现的。"

J："原来如此，是我多虑了吗……"

苍真："J先生是为什么来到这座城堡呢？"

J："叫我J就好了，我是听说了ドラキュラ之后感到了巨大的恐怖，所以就相信了预言，来到了这里。也是想借着这件事，找回原来的自我。其实，来到这里之后，总是不断的想起什么。"

苍真："你说1999年、果然和ドラキュラ有关……"

J："差不多就是那样了，我也有退魔的力量。"

苍真："J也是退魔士吗？"

J："算了，别那样说我。我也是为了自己在做事。不要妨碍我。我要走了。我们还会见面吧。"

苍真："啊、再见。"

和J分别了之后继续向左前进来到岔路口。此时如果玩家HP不足的话可以一直向上，然后向右，那里有个记录点，可以先去那里恢复一下。这个记录点一直向左，最左边的墙可以打坏，里面有一件铠甲。如果玩家的HP足够的话，还是先去打BOSS吧，因为这里的许多地方的道具都要用到打完BOSS得的蓝色魂--滑铲攻击。去打BOSS的路是：在岔路口继续向左；来到一大房间，在大房间里向下走；来到岔路，继续向下走，然后一直向右，再向下走；右面是记录点，左面是BOSS的房间。BOSS是一巨型石头人，对付它有一窍门：如果玩家在前面的战斗中收到了カーリー、デビル、マンティコア这三个蓝色魂其中一个的话，就可以用它冲到BOSS的后面，BOSS不会转身，它会一直背对着你，剩下的就不用我教了吧！但是要注意，一定要等BOSS向前走几步之后再冲，否则会被BOSS活活挤死。如果大家没收到这几个魂的话，只要练好L键的功夫，再配合下蹲、跳跃，也会轻松打倒BOSS的。在击倒BOSS之后，向左来到取得アビリティタイプの魂--スケルトンブレイズ（作用是按↓+A做滑铲攻击）；顺便说一句，在这个房间里有36号怪物，它总是在主角刚一进屋时就已经逃到地下了，但也有很小的几率它不会逃走，大家多来回进几次就可以逮到它了。好了，滑铲攻击已经到手，就可以把「舞蹈馆」的地图探全了，探完地图，拿完道具之后去位于「舞蹈馆」上方的记录点下面的房间，在里面用滑铲通过，然后一直向右。

~幻梦宫~

一路向上，然后向右来到岔路房间，中间左边的房间里有个兔子举了个钟，会让时间倒退，现在还去不了；中间右面的房间里什么也没有；左上角是记录点；右上角是BOSS。BOSS一共有3个形态,第一个形态十分简单,配合着L键就行；第2个形态BOSS会浮到空中放雷和火两种魔法，踩着阶梯跳起来打就行；第3个形态的蜥蜴比较烦,它喷出的毒液会导致中毒，攻击力减半，所以看到他喷就躲远点吧，攻击他的机会是在他落到地上以后吐舌头的时候，这时就蹲下来猛砍吧。击倒BOSS之后向右，来到一房间。先向上走，在这个大房间里可以拿到黄色魂--ウンディーネ（作用是可以在水上行走）和一把剑。然后再回到之前的那个房间，利用这个魂踩着池塘的水，配合两段跳，来到右上角的房间。左下方的路一直走是传送点。一路向下，来到岔路房间，右面是「恶魔城最上阶」，去那里现在还不是时候；分别把左下和右下方的地图探开，然后再利用刚才的传送点回到荒城回廊那里吧。又回到这里了，再去看看弥那吧，顺便也去ハマ-那里整装一下。与弥那的对话：

苍真："喂~弥那。"

弥那："怎么了？"

苍真："虽然到了现在……你们家的神社，到底是一个什么样的神社呢？"

弥那："苍真，你听过天岩户的故事吗？

苍真："啊，稍微听过一点。"

弥那："那个就是因为スサノオ暴走了，天照大神把天岩户给封印之后，然后隐身的故事吧！"

苍真："是啊。"

弥那："说的也就是太阳。天照大神隐身时，也就是日食，在那时，他封入了愤怒、黑暗。"

苍真："总之，日食里封着那种愤怒、黑暗的力量。"

弥那："嗯。为了每天给他们祈祷，就有了我们家的神社。"

苍真："原来是那样啊。"

弥那："还有,虽然只是对日本的日食祈祷。"

苍真："在1999年的欧洲，也进行了那个祈祷……"

弥那："嗯，那个我也听说了。"

苍真："因此，ドラキュラ城堡被封印了。"

弥那："所以，有角说的话……"

苍真："嗯，他说的是对的。"

弥那："真不好意思啊，我什么忙也帮不上……"

苍真："不，在这里和你聊了一会之后，我的心情舒畅了许多。谢谢你，弥那。"

和弥那聊完，整装完之后，就去得蓝魂--フライングアーマ-（作用是让跳起后下落的速度变慢，从而跳得更远）的房间，在那里用水上行走的能力，配合二段跳上去，然后一直向右。

~忘却の庭院~

这里的地形比较复杂，先一直向右，来到记录点。然后先探开这里的地图，再利用升降盘到达最顶上的房间，需要注意的是，小房间之间没有路相连，而且之间的顺序是错乱的，目的地是从右往左数第2个小房间。在右下方的大房间里可以得到第三份城堡的地图。顺便说一句，在从左面数第3个房间里，从升降盘下去，那里有一个会飞腿的骷髅，打它可以收到アビリティタイプの魂--スケルトンキッカ-（作用是在二段跳跃中按 or↓or + A可以做飞腿攻击），由于这个魂在战斗中比较有用，所以建议先收了，但是下面被黑色火焰包围的门无论如何现在都是进不去的，大家暂时就别想它了。然后从左边的大房间出去，向左走进入一个个不相连的小房间，然后再一直向左走，就来到了要去的地方。

~时计塔~

刚一进门，就看到グラハム站在那里。

グラハム："呀，我们又见面了啊。看到你没事比什么都高兴。"

苍真："グラハム先生也是。对了……我可以问个问题吗？"

グラハム："可以，请讲。"

苍真："有个人说グラハム先生会继承ドラキュラ的力量……"

グラハム："原来如此,是那个教会的女的吧！"

苍真："不是那样的。"

グラハム："不应该说是继承。"

苍真："果然……"

グラハム："不知为什么在ドラキュラ灭亡的那天我有了生命,也就是说,我本身就是ドラキュ



ラ的转生。"

苍真："！？……不会吧？但是，你明明对我说了那些亲切的话啊！"

グラハム："那是因为一你这种程度的判断力，不会把我当成敌人。不过你能来到这里……确实有能力啊。请你告诉我，你到觉醒之后得到了什么样的力量？"

苍真："……支配的力量……"

グラハム听到这句话，顿时变了脸色。

グラハム："什么！？你个混蛋！？那是不可能的事！"

苍真："？"

グラハム："这可不得了了，要是再不去王座那里的话……绝对不能让给苍真！绝对不能像你小子想的那样！我绝对不允许！"

说着，グラハム扭头就走了。

苍真："？到底是怎么回事啊。"

对话结束后一直向前走，这里只有一条路。到下面的岔路后，右面是记录点，记录之后向左走。听到了一声Hello，一看，原来是ヨーコ站在那里。

ヨーコ："Hello，苍真。"

苍真："啊，ヨーコ小姐。刚才我看到了グラハム。"

ヨーコ："真的吗？那他去哪里了？"

苍真："他跑去王座那里了。"

ヨーコ："果然，王座那里有什么秘密。"

苍真："对不起，ヨーコ小姐。"

ヨーコ："怎、怎么了？"

苍真："他果然是像你说的那样，我还以为他是个好人呢。"

ヨーコ："果然啊。"

苍真："还有，他听说我得到了力量之后，脸色马上就变了。"

ヨーコ："算了，他一直以为这座城堡里的所有都是他的东西呢。"

苍真："是这样啊。"

ヨーコ："但是，这到不坏啊。"

苍真："为什么？"

ヨーコ："他作为我们的敌人来说，不是太轻敌了吗？"

苍真："是那样啊。"

ヨーコ："怎么，不好吗？"

苍真："不，这样一来的话……"

ヨーコ："哈哈哈~~~捉弄你真的好有趣啊，算了，不说这些了。グラハム由于你的出现，正着急着呢，这可是个机会啊"

苍真："是什么机会啊？"

ヨーコ："就凭他那个狡猾的头脑，一定不会放过我们的。但是他现在正着急着呢，可是谁也看不住的哦！"

苍真："对啊，他现在不是平常的状态了。趁现在……"

ヨーコ："对，就是那样。趁现在追击，那么，我该走了，再见。"

ヨーコ走了之后，一直向左走，这里仍然只是一条路。到岔路口时向上走，左面是「恶魔城最上阶」，现在仍然不是去那里的时候。一直向上走来到塔顶。先去右面的记录点恢复和记录一下，然后去记录点对面的房间打BOSS死神。一开始真正的死神没有现身，只是拿了一把破镰刀，然后不断放出小镰刀，时不时还用地面光束攻击，只要跳起就可轻松夺过，然后跳起来暴砍大镰刀就行了。等真正的死神现身时打起来就需要技巧了，死神最主要的攻击方法是扔出镰刀，对付水平扔出的蹲下来，还有向上抛出回旋的镰刀要二段跳。其次他的攻击方式就是冲过来，同样要看准了跳起来。击败死神之后，去左边的房间可以拿到黄色魂——スキュラ（作用是潜水）。接下来回到和ヨーコ见面的地方，用潜水下去。下去之后先去左面，把地图都探开、拿完了道具之后再去右面的那条路，同样把地图都探开了之后，就可以回到「忘却の庭院」入口处下方的水塘，也就是取得「蓝魂——フライングアーマ（作用是让跳起后下落的速度变慢，从而跳得更远）」的地方。在那里利用潜水，从右面出去。

～地下水域～

刚一进来，就有个大房间，先把这个大房间的地图都探开吧，但是要注意，凭大家现在的能力，这个房间右上角的地方是去不了的，不要去想那里。从这个房间下面的出口出去后，有左右两条路，我们先去左边那条路。又是一个大房间，还是要把地图都探开，在这个房间里有一瓶满体力恢复药。然后继续向左走，来到岔路。先不要下去，继续向左。不要向上，在左下的入口处，里面有一把水属性的剑，得到这把剑之后即可回到刚才的岔路。这回可以下去



了,右面的房间是记录点，左面的房间里没什么东西，继续向下，先别去右面，向下，利用得到一瓶满MP的恢复药之后，再去右面。一直向右，有一大房间。把大房间的地图都探开之后，从大房间右上角的门出去。一直向右，来到岔路口。右面是记录点，上面就回到刚一进地下水域那里（我们是从左面来的，这回是右面回去），上去的话只能探开一些地图，不过为了100%，还是回去一探吧，探完之后，回到这里，一直向左，回到刚才的大房间，这次从房间的右下角出去。一直向右，途中会遇到一直用死亡之绝叫的骷髅，要抢先在它自爆之前干掉它，要不会损伤主角大部分体力，当然，杀它也有一定几率能获得死亡之绝叫这个魂，使用时主角当然不会自爆。一直向右,又是一大房间左上角是传送点,先去右下角，那里有一件水属性的铠甲。然后回来走右上角的路,一直向右。来到瀑布前,装上水上行走的能力和蓝色魂カーリー、デビル、マンティコア其中的一个，在刚一进房间时（上面画了一个魔神的标志），就开始冲，即可冲进瀑布。

～不可侵洞窟～

向右，来到岔路口，向上就可以和「恶魔 城书库」的地图接上了,大铁门对面有个机关，一踩铁门就开了,然后向右,不要回恶魔 城书库，拿到こもんじょ1（上面说第一个魂是炎狱的恶魔）就可回去，然后走右面的路。来到一大房间，把地图探开，这个房间左下角（水里面）的墙壁可以打坏，里面有一把笔者认为是最实用的剑了，虽然他攻击力不是最强，但是它加了许多属性。然后向右走，只剩下一条路了，在路的尽头有一把剑。值得一提的是在途中会遇到105号怪物，打他得到的魂正是こもんじょ1上面说的炎狱之恶魔，由于这个魂关系到GOOD ENGIND，所以想打GOOD ENDING的玩家务必来回多走几次，收到这个魂--フレイムデーモン。然后就是一路走回头路，回到了不可侵洞窟的地方（地下水域最后的那个大房间，左上角是传送点，房间里有大恶魔的那个房间）。回到这个房间之后，从左下角的路出去，来到岔路，先走下面，然后一直向右。

～地下深殿～

一直向右，来到岔路，先去上面。上来之后，右面是记录点，记录之后去对面的房间得一袋钱（2000G），然后回到刚才的岔路，继续向右，来到打BOSS的地方。这个BOSS是历代恶魔城中都出现的大脑袋型集合体，它的攻击方法仍旧是跟着你走，然后是蓝光横扫（没瞄准的，不用害怕），只要一边跑，一边打，轻松搞定。击败BOSS之后继续向右，来到岔路。上边左面的房间里有一瓶药，右面的房间里有一只攒钱用的戒指，都拿完之后继续向右，得到アビリティタイプの魂--ガラモス（作用是能看清楚停止的世界,换句话说就是让时间停止，原来「幻梦宫」里那个兔子举种的地方可以通过了）。然后回到了「地下深殿」的地方（地下水域的岔路），去左面的房间。

刚一进屋，看到グラハム手持匕首，正要杀掉ヨーコ。

苍真："！？"

グラハム听到有人来了后马上放下了匕首。

グラハム："切！有人妨碍我啊！"

说着，グラハム扭头就走了。此时ヨーコ倒在了地上。

苍真："ヨーコ小姐！"

苍真冲了过去，扶起ヨーコ。

苍真："你没事吗？没事的话就告诉我！"

ヨーコ："没、没事……谢谢你……你救了我啊……"

苍真："グラハム那家伙，它想干什么啊！"

ヨーコ："那家伙……得到了城堡里的力量……和以前是完全不能相比的……呵呵……正如我所预料的……他发狂了……"

苍真："不要再说了！好好休息啊！"

ヨーコ："请你要……小心他……不、不要乱来……"

说完这句话，ヨーコ倒下了。

苍真："！！ヨーコ小姐！还有气息，只要还有气息……"

这时，苍真听到了一个熟悉的声音。

有角："真是失策啊！没想到那家伙能得到如此的力量……"

苍真："现在是说那种话的时候吗？ヨーコ小姐已经快……"

有角："你去吧！剩下的交给我。"

苍真："你会管这与你无关的事吗！

有角："她的事你就放心好了，你应该有你必须做的事情才对！"

苍真："グラハム已经去王座那里了。那里到底有什么？你到底还有什么事情瞒着我！？"

有角："那个现在还不能说，但是，你必须也要去那里。如果不那样做，弥那、ヨ　コ都救不了，一切只有你才能解决。"

苍真："……可恶！你、真是个脾气很臭，还爱说谎的家伙。只会幕后操作。不过等大家都逃出城堡之后，你一定要把这里面所有的事情都告诉我哟！"

有角："好的。行了，你快走吧！"

然后继续向左走，下面岔路的尽头有一瓶药，拿完之后回来，继续向左走。

～炼狱斗技场～

一路向左来到一大房间，地图探开之后从上面出去。上来后，右面是传送点，先不着急去左面，先上去探地图顺便拿道具吧！上方的岔路里有一把炎属性的剑和一瓶药，都拿完之后再去左面的房间。

一直向左，有上下两条路，现在的玩家还去不了上面的路（弹跳问题-_-'），只好向下。左面是记录点，右面就是「修道院」和BOSS的地方了，记录之后向右走。「修道院」分为「修道院～心」、「修道院～技」、「修道院～体」三个房间，每个房间的尽头都有一件装备。首先先来到「修道院～心」，这里需要留神的是不光要注意空中的敌人，后面的那排老头子也会用手和脚攻击你，你还打不到那排可恶的老头子，在「修道院～心」的尽头用武器攻击铁球，使铁球摇摆，打穿墙壁，进去得到一件衣服。接下来是「修道院～技」，这里没什么好注意的，纯粹是靠技术过去，这就要看玩家判断和反应能力了，在「修道院～技」的劲头可以得到一把剑。只剩下「修道院～体」了，这里进来的时候根本不需要战斗，只要踩着刚一进房间的传送盘上，等你到两个天使中间时，看两个天使中间类似手柄上十字键的东东，哪边亮你就在十字键上按哪边，一路下来，信道尽头的墙就自动开了，进去得到一个加LUK的戒指，还有一种通过办法，就是先去打BOSS，拿到变成蝙蝠的魂之后直接从墙的暗道飞进去。最后去打BOSS，刚一进BOSS的房间，还以为驻守这里的BOSS只是一只小蝙蝠，兴奋之余，只见后面伸出一只手，可爱的小蝙蝠被活活掐死了，真正BOSS出现了，是一个巨型大汉，BOSS攻击方式比较多，应该站在两手中央跳起来打BOSS的左眼，当它用两拳横向攻击的时候，蹲下来就可以避过，如果两个手同时举起向下砸要用L急推才能躲过，还有一种就是左右两手，不同时间砸下来，只要向反方向移动就可以，等到BOSS损伤到一定程度后，会用右眼不断放火，看准了跳起攻击右眼即可。击败BOSS后，在左边拿到蓝魂——おおこうもり（作用是变身蝙蝠）。回去时遇到J。

J："……"

苍真："J，你怎么了，脸色很不好啊。"

J："不必担心……现、现在，我好像全都想起来了。"

苍真："！？"

J："你那黑暗的战斗唤醒了我沉睡的记忆。果然……我和ドラキュラ有着深切因缘。"

苍真："果真是那样吗？"

J："我真正的名字叫ユリウス・ベルモンド（尤利乌斯・贝尔蒙多）……是很久很久以前，封印了ドラキュラ伯爵一族的后裔。"

苍真："那么在1999年消灭ドラキュラ伯爵的人……"

ユリウス："啊，是我……不过不光是我一个人的力量……"

苍真："那么，要是像预言说的那样，ドラキュラ伯爵复活的话。"

ユリウス："我必须要干掉他，那是我的宿命……"

苍真："那你见过一个叫グラハム的男人吗？"

ユリウス："グラハム？啊，是那个宗教家啊，刚和他见过面，但是他一看到我的脸就跑了。"

苍真："那家伙说他自己是ドラキュラ伯爵。"

ユリウス："确实我在他身上感觉到了ドラキュラ伯爵的力量。但是，很难相信他会是ドラキュラ伯爵啊……还是先……不，算了吧，我想得太多了。"

苍真："？"

ユリウス："那家伙现在认为他是ドラキュラ伯爵，但是现在的我还打不倒他。

苍真："为什么？"







ユリウス："没有武器。"

苍真："武器？"

ユリウス："是的，我们一族世代相传一把叫做ヴァンパイアキラ （吸血鬼杀手）的鞭子。在1999年为了镇住ドラキュラ伯爵的灵魂和魔力，结果和城堡一起封印了。"

苍真："那就是在这座城堡的某一个地方？"

ユリウス："嗯，在什么地方我知道。我现在就是要去取回它。"

苍真："我知道，请加小心。"

ユリウス："但愿这是我多心了……再见。"

说罢，ユリウス匆忙的走了。

现在，以前因为弹跳不足的地方都可以变身为蝙蝠飞上去了，大家去把地图没探开的地方都补全吧。最后回到「幻梦宫」那只兔子那里，一直向左，在尽头得到一把剑和こもんじょ2（上面说第二个魂是蝙蝠之王，其实就是刚才得到的蝙蝠变身）。然后再去刚进入地下水道的大房间下面的岔路，向右来到大房间（整个屋子有很多小恶魔），这个房间的右上方原来跳不上去，现在可以去了，里面是一个很大的房间。在上面拿到こもんじょ3（上面说第三个魂是美丽的梦魔，也就是打倒96号怪物得到的黄色魂），值得一提的是,在这个非常大的房间里，右下角的通路里有一个隐藏房间，打坏墙壁就可进入。

～恶魔城最上阶～

东西都拿的差不多之后，就可去グラハム那里也就是王座的所在地了——「恶魔城最上阶」，按照从左向右的顺序，我们由「幻梦宫」下面的岔路口向右，来到了「恶魔城最上阶」。由于这里出现的怪物都比较BT，所以带领大家去传送点和记录点吧！到了那里之后，大家就可以慢慢的把这里搜索干净的。向右到了岔路口之后，不要向右走，去那里就回到了「荒城回廊」，向上，这里有96号怪物——サキュバス，在她身上可以打出こもんじょ3上面说的魂，由于这个魂关系到GOOD ENDING，所以想打GOOD ENDING的玩家就来回多走几次，务必收到这个魂（魂的作用是吸血）。在岔路口向上走，然后向右,顺着唯一的路来到了另一个岔路。右面第一个房间（从下向上数）不要进去,先向上,进入右面第二个房间（从下向上数），这是传送点，可以回到城门口补给一下。

回到城堡门口时看到ヨーコ躺在那里，好像是睡着了。

弥那："啊、苍真。ヨーコ不要紧吧……"

苍真："你认识ヨーコ？"

弥那："嗯……从很久以前开始，她经常到我家里来玩。因为家里就我一个孩子，所以我就把她当成了姐姐。"

苍真："是这样……是有角把她带到这的吗？"

弥那："嗯，是的。"

苍真："那就不要紧了,有角说过叫我放心的，因为我相信他会救ヨーコ，而且他还真的把ヨーコ带到这里来了，所以他是在帮助我们。"

弥那："既然苍真这么说了，那我就相信。"

苍真："我感觉好像要有什么大事发生，她就拜托你了。"

弥那："嗯，交给我吧！"

顺便再去ハマー那里消费一下吧，他那里新到了不少好东西，其中还有一个是增加魂的吸收率的戒指。

ハマー："喂~后面的那个人，不要紧吧。"

苍真："我不知道，反正她受了很严重的伤。"

ハマー："把我带的药给她吧。都到了这时候了，要互相帮助啊。"

苍真："也是啊……"

ハマー："哦、对了，经商经商。"

整装之后，在「荒城回廊」上方的传送点回到「恶魔城最上阶」吧。从传送点出来，继续向上，然后向左，再向上。进入一大房间。先向左一直走，然后下去，下去之后右面的墙壁可以打碎，里面有最后一个アビリティタイプの魂ヒポグリフ（作用是跳跃中按L键进行打跳跃）。然后回到那个大房间，直接向上，来到岔路口。先去右面用铁球把墙打碎，然后再回来。继续向上，右上方的房间是记录点。好了，终于找到记录点了。记录之后大家就慢慢地把「恶魔城最上阶」的地图都搜索一遍吧。最后回到记录点这里，继续向上，上到最顶部，然后向左，就到王座了，BOSS－グラハム正在这里等着苍真呢。此时，如果按照3个こもんじょ的提示，分别装备フレイムデーモン、おおこうもり、サキュバス这三个魂去打グラハム的话，就可能打出GOOD ENDING，如果不装备那三个魂去打グラハム，就直接是BAD ENDING。装备好フレイムデー



モン、おおこうもり、サキュバス这三个魂，来到了王座前。

グラハム："来的太晚了啊，苍真。ドラキュラ伯爵的力量已经是我的了。"

苍真："和ドラキュラ伯爵的力量没有关系！我到这里来是为了从这座城堡里出去！"

グラハム："现在的我，把你们放出去那是太简单的事情了。但是你抢了我的资产，你拥有可以支配怪物灵魂的力量。我会允许你出去吗！？不，我绝不允许！"

苍真："既然是该消失的东西，那就都给我消失吧，除此之外别无他法了。"

グラハム："如果现在你让我消失了,你就永远也洗刷不了你犯下的盗窃罪！这你不知道吗？而且,犯了罪的人当然要受到惩罚。"

苍真："什么？你别给我罗嗦！"

グラハム："罪名，从我这里盗窃（支配的力量），刑罚，只有死刑！"

苍真："你给我闭嘴！"

グラハム："就有我这个城主来实行死刑吧！"

一番苦战之后，グラハム终于支撑不住，此时他亦控制不住他强加在自己身上的暗黑的力量。

グラハム："不可能的，为什么你会有那种力量？"

苍真："那种力量指的是什么？"

グラハム："ドラキュラ伯爵应该是我才对！你给我看着吧！"

终于，グラハム变成了魔王的形态。

又是一番苦战，魔王的形态的グラハム终于被击败了。

グラハム："什么？不会的！难道我不是ドラキュラ伯爵？"

随着一声惨叫，グラハム随着他的噩梦一起四散了，但是他收集的魔力全部被苍真吸入体内……

苍真："什、什么？"

苍真："有什么东西，正在进入我的身体！"

苍真："不要啊！给我停下！"

随着一声惨叫，苍真觉醒了。

苍真："现在……我什么都明白了……我……就是ドラキュラ伯爵……怎么，好笑吗？给我出来，有角！"

有角从后面走了出来。

苍真："为什么？为什么我会觉醒？我那个样子一直都挺好的！"

有角："这就是你必须来这座城堡的理由。"

苍真："但是为什么！？"

有角："ドラキュラ伯爵魔力和你的灵魂已经合为一体了。这是怎么摆脱，也逃不掉的命运。而且我想我的力量不久也会觉醒。"

苍真："？你到底在说什么？我不明白什么意思。"

有角："和魔力合体的你，会有很强烈的破坏的欲望。"

苍真："啊，从刚才开始，它就不断的膨胀着,虽然我不想让魔力进入我体内，可是……"

有角："当你接受那一切的时候，魔力就是你的东西了。但是，你也就有了和从前的魔王一样的宿命。我是绝对不会允许的！"

苍真："我可是一点也不想啊。"

有角："我明白。所以才明知危险，选择了这个方法。"

苍真："那是什么方法？"

有角："ドラキュラ伯爵的思想，是根据追求破坏和混沌的人类的思想所制造出来的东西。那么就违背那个意思，切开去混沌就可以了。"

苍真："那种事情能办到吗？"

有角："由ドラキュラ伯爵的魔力创生出来的这座城堡，是精神的世界。也就是说，混沌也在这座城堡的某个地方。只有觉醒了ドラキュラ伯爵魔力的你才可以去的地方，那里就是混沌！"

苍真："去是可以去，但是到那里之后要怎么办？"

有角："剩下的只有靠你自己的力量胜出。如果是能来到这里的你的话，一定可以做到！"

苍真："如果是靠自己的话，我去试试！"

有角："我的力量快到极限了，快走吧！"

苍真："我知道了，对不起……"

对话结束后向左走，拿到一件ドラキュラ伯爵的衣服和一个蓝色魂ブラックパンサー（作用是冲刺）。OK，有了这个魂之后，就可以快速穿行恶魔城了。接下来回到「忘却の庭院」里，从左向右数第三个房间（会飞腿骷髅，有黑色火焰包住的门那里）。回去之后，进入黑色火焰包住的门。刚一进门，就被ユリウス给叫住了。

ユリウス："站住！"




苍真："ユリウス吗？"

ユリウス："果然不应该相信你……"

苍真："我的确是ドラキュラ伯爵，但不是像你想象那样的！"

ユリウス："ドラキュラ伯爵必须消灭，这是我的宿命。"

苍真："给我停下！我不想和你战斗！"

ユリウス："怎么说都没用，我来了！"

一场激斗过后，ユリウス败下阵来。

苍真："够了！已经够了！"

ユリウス："为、为什么？为什么不解决了我……"

苍真："应为我理解你为什么要这么做。ベルモンド（贝尔蒙多），不……ヴァンパイアキラ（吸血鬼猎人）的力量不应该是那样的。"

ユリウス："……我知道，我只不过是感觉到了强烈的ドラキュラ伯爵的意念，除此之外没有别的。苍真，我知道，我也感觉到了你自己的力量。理由充分了。"

苍真："……有点事想拜托你。"

ユリウス："什么事"

苍真："我从现在开始，要去挑战自己的命运，如果我输了……如果我成了魔王，来伤害你们，请你一定要杀了我！"

ユリウス："……好吧……我答应你。"

苍真："谢谢你了。可以安心的去打了。"

ユリウス："再见，不要再让我拿起鞭子啊！"

一切都交待完之后，向左走。来到了日食的中心地带。

～混沌～

由于这里没有地图，而且敌人也十分BT，所以能不去的地方尽量不去。从刚来到的地方开始，左面是记录点，然后一直向上，到最顶上之后向左。一直向左，到有向下的地方时就向下走，下到底，再向左顺着路一直走。到有向下的台阶的房间时，左面是记录点，记录之后一直向下，再向左，然后一直走来到一大房间，出口在右面。出去之后又是一个大房间，从右下角的出口出去。然后一直向上，上到顶之后向右走。顺着路一直走，到岔路口时向左，然后顺着路一直走，到一大房间。大房间的出口在右下角，出去之后来到岔路，在岔路口向上走，然后一直向上。上到顶之后，右面是记录点，左面是通往「混沌」中心的大门，进入「混沌」中心之后。

苍真："终于到最后了……凭我自己一个人能办到吗……"

弥那："不光是你自己一个人。"

苍真："什、什么？"

弥那："结合大家的力量，就好像拧成一根绳子一样。"

苍真："不会大家已经都知道了？我就是ドラキュラ伯爵的事。"

弥那："嗯，有角告诉我们的。"

苍真："你们，一定很害怕我吧……"

弥那："才不是呢！一开始我吓了一跳，但如果是你的话，一定会没事的。大家都相信你。现在开始，大家要和你说话，好好听着。"

ハマー："你还会光临吧！我等着你！"

ヨーコ："早上好，苍真。现在，我听说你的事情了。但是，就像我以前和你说过的那样，你就是你。是绝对不会输的哦！"

ユリウス："打败我的男人，不要让我的期待落空！"

有角："这就是最后的机会了。拜托……"

苍真："大家……是来为我加油的吗？"

弥那："……你一定能做到的！因为，我相信你！"

苍真："弥那……好，我去了！"

说着，苍真就被传送到「混沌」的中心里去了。经过两连战，击倒了两个BOSS之后，随着混沌的裂开，这座城堡消逝在晓月中。

——GOOD ENDING——

ヨーコ："苍真，很努力啊！我因为下面还有事情，所以必须先走一步了。当我知道你是ドラキュラ伯爵的时候还真吓了一跳。不过现在噩梦已经醒了啊。但是，要是仔细想一想，好像什么事情也没发生过似的。啊哈哈哈哈……你的勇气、行动我决不会忘记的。啊、对了，你救了我，还没说谢谢呢。谢谢你了，苍真。就好像我有了一个弟弟似的，很高兴，要是能再见面就好了。那么，再见了。"

ハマー："喂！你经常来买东西啊。总觉得在城堡里经商的军人有些不伦不类的。所以，我打算退役，然后开个店。你可一定要光临哟！到时




候我给你优惠。"

ユリウス："做的很好，在逃出城堡的时候，我身上ヴァンパイアキラー（吸血鬼猎人）的力量消失了。我虽然不知道这意味着什么，反正我有一段假期了。再见。"

有角："虽然是最困难的一条路，但是你做的很好。但是，神灵既然创造了善良，那就一定还有邪恶。说不定还有像ドラキュラ伯爵那样的家伙出现的，到时候我们还会再相见的吧。再见了。我以我母亲的名义，谢谢你……"

弥那："起来，快起来，苍真。"

苍真这才被弥拿给叫醒，发现自己正躺在弥那的怀里，不过这次他们是在神社里面。

弥那："起来，快起来，苍真。"

苍真："嗯、嗯……"

弥那："苍~真~！太好了,我正担心你呢。有角虽然说过不用担心你，但是你还是全然没有恢复意识。"

苍真："……我听到了大家的声音。我又被大家救了啊。"

弥那："又？"

苍真："嗯，在最后的战斗中。光靠我一个人的力量是不行的，全是大家的精神，带领我走向胜利。"

弥那："不过真是太好了，苍真没有变。"

苍真："不，我变了。"

弥那："哪里变了？"

苍真："变得比以前更坚定了。"

弥那："是的是的，的确是变了,原来的苍真，是不会说出那种话的。"

苍真："可是，虽然我体内没有邪恶，魔王的力量也沉睡了，但是没理由不变的（指变成ドラキュラ伯爵）。"

弥那："不要紧……到那时候，大家还会回来帮助你的。"

苍真："是啊……看啊，日食结束了。你最后对我说的话，给了我很大的鼓舞，谢谢你！"

此时，弥那渐渐的靠近了苍真，二人……

BAD ENDING—1

如果在王座前与グラハム交战的时候没有装备フレイムデーモン、おおこうもり、サキュバス这三个魂，击倒了グラハム，那么将是这个结局：

グラハム："来的太晚了啊，苍真。ドラキュラ伯爵的力量已经是我的了。"

苍真："和ドラキュラ伯爵的力量没有关系！我到这里来是为了从这座城堡里出去！"

グラハム："现在的我，把你们放出去那是太简单的事情了。但是你抢了我的资产，你拥有可以支配怪物灵魂的力量。我会允许你出去吗！？不，我绝不允许！"

苍真："既然是该消失的东西，那就都给我消失吧，除此之外别无他法了。"

グラハム："如果现在你让我消失了，你就永远也洗刷不了你犯下的盗窃罪！这点你不知道吗？而且，犯了罪的人当然要受到惩罚。"

苍真："什么？你别给我罗嗦！"

グラハム："罪名，从我这里盗窃（支配的力量），刑罚，只有死刑！"

苍真："你给我闭嘴！"

グラハム："就有我这个城主来实行死刑吧！"

一番苦战之后，グラハム终于支撑不住，此时他亦控制不住他强加在自己身上的暗黑的力量，终于，他变成了魔王的形态。

グラハム："不可能……但是，对于没有魔王的力量的你来说，我是不会输的！你最好给我明白！"

又是一番苦战，魔王形态的グラハム也被苍真击倒。

グラハム："怎、怎么会……"

苍真："那家伙收集的魔力四散了……"

此时，有角进来了。

有角："城堡的魔力渐渐减弱了，通往原来世界的大门打开了！"

苍真："该怎么做才好？"

有角："下命令！代表城堡的力量的你应该能办到！"

苍真："我知道了，我试试看。我以我的名字下令！把我们送回到有生命的世界里去！"

有角："……"

苍真："……什么也没发生……？"

有角："不，空间开始分裂了。"

一阵摇晃过后，在白马神社里。

苍真："回来了吗？"

弥那："没错，我们回来了哦！"







有角："做的很好啊！"

苍真："嗯？他们呢？"

有角："你不用担心他们，不久他们就会出现的。"

苍真："城堡……城堡仍旧在那里吗？"

有角："嗯，城堡正在迎接下一位城主。还会有变成ドラキュラ伯爵的人吧！但是在什么时候，我也不知道。"

弥那："苍真你怎么了？都回来了还绷着个脸。"

苍真："我感觉我还在被那座城堡召唤着。我真正该去的地方，说不定就是那里。"

有角："……"

弥那："你考虑的太多了！现在都回来了……"

苍真："可是……"

有角："你现在真的被召唤的话，当时你再好好考虑考虑就好了。总之现在该休息了。"

苍真："也是啊……"

弥那："嗯。"

BAD ENDING-2

如果在最后切开混沌的战斗中死亡的话，将是这个结局：

苍真切开混沌的行动失败，他已经无法控制自己心中的邪念，以及破坏和混沌的欲望。他终于坐到了王座上，成了ドラキュラ伯爵魔力的继承者，也是这座城堡新的城主。

此时，ユリウス冲到了王座前面，来履行他与苍真的约定。

ユリウス："让你久等了，这就履行对你的承诺！"

怪物分布

在恶魔城系列中，除了达成最大地图完成率外，还有一个很重要的就是怪物图鉴的大团圆。这里结合恶魔城全地图为大家介绍一下所有怪物的出现地点，每个怪物的具体内容请参照后面怪物图鉴部分。

同一地点数量大于10个的怪物用N表示

地点A：2号怪物*N

地点B：1号怪物*4，4号怪物*N

地点C：1号怪物*4，3号怪物*1，17号怪物*1

地点D：8号怪物*5

地点E：3号怪物*5

地点F：5号怪物*3，6号怪物*2，16号怪物*3

地点G：第一个BOSS34号的地方，打完回来会出现3号怪物*3

地点H：1号怪物*3，7号怪物*1

地点I：1号怪物*5，8号怪物*3

地点J：6号怪物*2，10号怪物*3，11号怪物*1

地点K：12号怪物*1

地点L：5号怪物*1，13号怪物*2，14号怪物*2

地点M：5号怪物*2，6号怪物*1

地点N：1号怪物*5，5号怪物*1，14号怪物*1

地点O：12号怪物*1

地点P：7号怪物*1,13号怪物*5,15号怪物*N

地点Q：3号怪物*2,7号怪物*1,32号怪物*3

地点R：2号怪物*N,3号怪物*2

地点S：14号怪物*1

地点T：6号怪物*2,10号怪物*1,17号怪物*2,19号怪物*1

地点U：4号怪物*N,13号怪物*1

地点V：13号怪物*1

地点W：1号怪物*4,8号怪物*1

地点X：15号怪物*N

地点Y：5号怪物*4,9号怪物*5,15号怪物*N

注:这里9号怪物的计算方式是以图鉴上的那个图片为准，每两个头算一个。另外66号怪物的计算方式也如此。

地点Z：14号怪物*2,17号怪物*2,20号怪物*1

地点AA:5号怪物*1,9号怪物*2,18号怪物*2

地点AB:1号怪物*3,17号怪物*1,15号怪物*1

地点AC:3号怪物*1,19号怪物*1,62号怪物*3

地点AD:第二个BOSS55号的地方!打完回来出现27号怪物*1,30号怪物*4,88号*3怪物

地点AE:14号怪物*1

地点AF:1号怪物*2,19号怪物*3,25号怪物*2

地点AG:17号怪物*2,33号怪物*1

地点AH:21号怪物*N

地点AI:17号怪物*1,18号怪物*2

地点AJ:20号怪物*1,23号怪物*2

地点AK:9号怪物*2,20号怪物*1,26号怪物*3

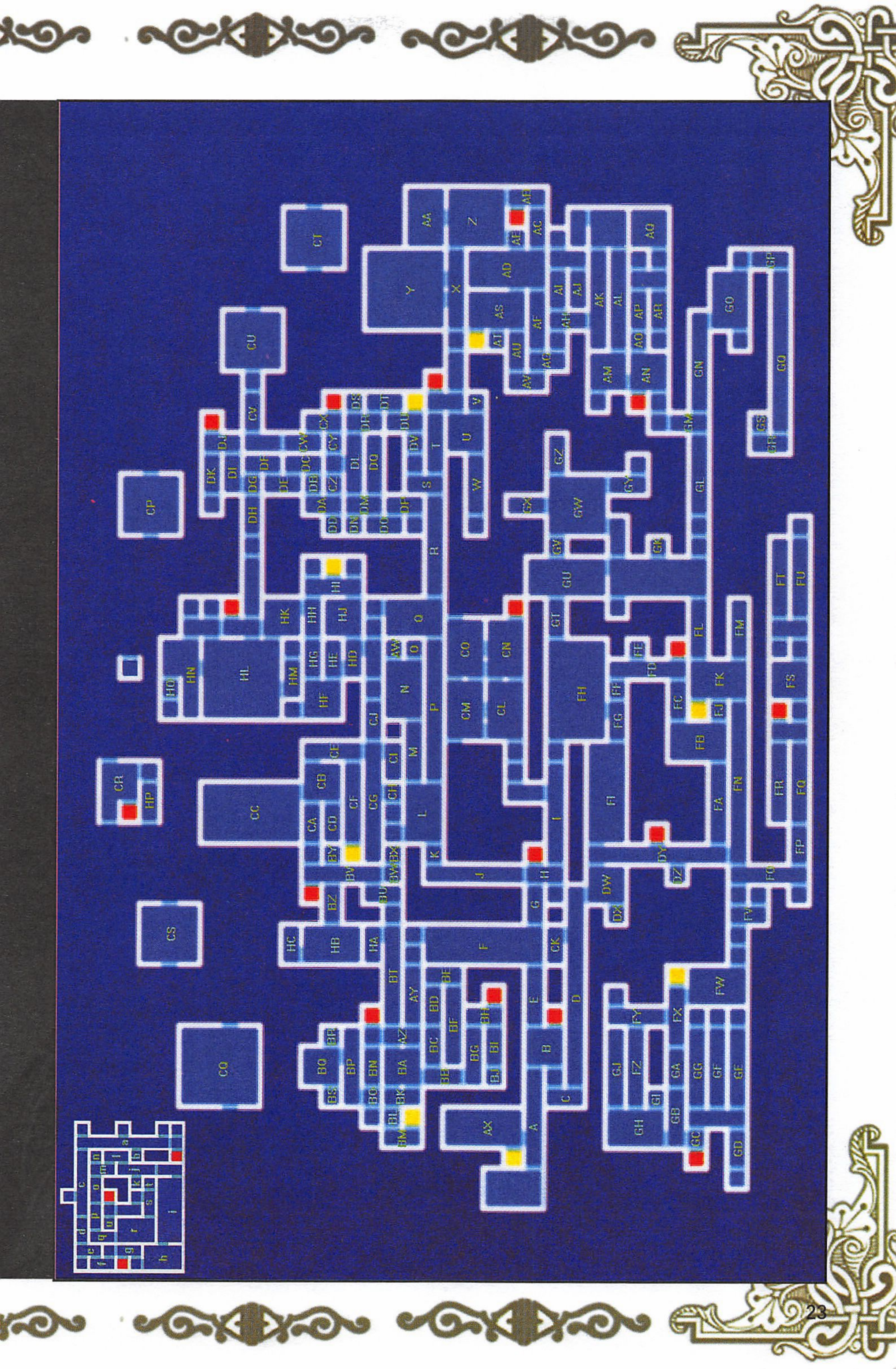
地点AL:24号怪物*2,25号怪物*3,28号怪物*4

地点AM:19号怪物*1,28号怪物*4,29号怪物*1

地点AN:6号怪物*1,9号怪物*1.5,23号怪物*2







地点AO：11号怪物*1
地点AP：22号怪物*1，28号怪物*1，29号怪物*1
地点AQ：23号怪物*1，29号怪物*1
地点AR：第三个BOSS61号的地方
地点AS：12号怪物*1，30号怪物*6
地点AT：62号怪物*1
地点AU：14号怪物*2，19号怪物*2
地点AV：21号怪物*N，33号怪物*2
地点AW：29号怪物*1
地点AX：32号怪物*2，33号怪物*3
地点AY：24号怪物*2，31号怪物*1
地点AZ：18号怪物*2，33号怪物*1
地点BA：30号怪物*N
地点BB：26号怪物*1，32号怪物*2
地点BC：33号怪物*2，34号怪物*1
地点BD：33号怪物*1，35号怪物*1
地点BE：21号怪物*N，32号怪物*2
地点BF：22号怪物*2，32号怪物*3，33号怪物*2
地点BG：25号怪物*2，26号怪物*2，35号怪物*1
地点BH：25号怪物*2，26号怪物*2，32号怪物*1
地点BI：第四个BOSS70号怪物的地方
地点BJ：36号怪物*1，进屋后运气好的话怪物就直接出现，运气不好，会看见土堆，可以反复进出直至怪物出现。下图第一个是运气不好，第二个是遇到了怪物。



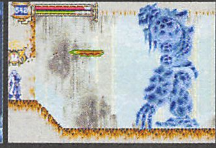


地点BK：18号怪物*3，33号怪物*1
地点BL：27号怪物*2
地点BM：14号怪物*2，32号怪物*1，39号怪物*1
地点BN：22号怪物*1，27号怪物*1，33号怪物*1
地点BO：22号怪物*1
地点BP：27号怪物*1，31号怪物*1，33号怪物*2
地点BQ：9号怪物*2.5，29号怪物*1，31号怪物*1，32号怪物*3
地点BR：31号怪物*1，32号怪物*1，33号怪物*1
地点BS：25号怪物*4，29号怪物*1
地点BT：22号怪物*3
地点BU：18号怪物*2，37号怪物*1
地点BV：18号怪物*5，39号怪物*2
地点BW：23号怪物*2
地点BX：43号怪物*1
地点BY：37号怪物*1
地点BZ：41号怪物*1
地点CA：第五个BOSS107号怪物的地方，打完回来出现43号怪物*1
地点CB：42号怪物*1，44号怪物*3
地点CC：42号怪物*3，44号怪物*2，53号怪物*4
地点CD：40号怪物*1，42号怪物*1，44号怪物*2
地点CE：44号怪物*4，39号怪物*1，50号怪物*1
地点CF：37号怪物*2，40号怪物*1，42号怪物*3
地点CG：37号怪物*7，38号怪物*2，42号怪物*2
地点CH：32号怪物*1，37号怪物*1
地点CI：37号怪物*2，38号怪物*2，44号怪物*2
地点CJ：23号怪物*1，43号怪物*2
地点CK：4号怪物*8
地点CL：47号怪物*2
地点CM：46号怪物*1，50号怪物*4，52号怪物*2
地点CN：46号怪物*3，47号怪物*1，48号怪物*1
地点CO：46号怪物*1，52号怪物*2
地点CP：48号怪物*1，49号怪物*1
地点CQ：9号怪物*6，48号怪物*3，80号怪物*1，80号怪物好像需要等它拔出来萝卜打死才有效。其实一般情况下这里没什么可以卡的，因为一下打不死，基本要等它萝卜拔出来才能打死。不过如果因为疯狂炼级导致攻击力过高，不等它拔萝卜出来就消灭骷髅的话，图鉴上是出不来80号的。
地点CR：45号怪物*N，75号怪物*N，84号怪物*N
地点CS：51号怪物*2，53号怪物*1，54号怪物*1
地点CT：53号怪物*1，55号怪物*1
地点CU：49号怪物*1，51号怪物*4
地点CV：57号怪物*1！、
地点CW：54号怪物*1，60号怪物*1
地点CX：58号怪物*N，60号怪物*1
地点CY：53号怪物*1
地点CZ：59号怪物*1
地点DA：57号怪物*1，60号怪物*1
地点DB：59号怪物*1
地点DC：57号怪物*2，60号怪物*2
地点DD：60号怪物*2
地点DE：42号怪物*1，56号怪物*1，58号怪物*N
地点DF：58号怪物*N，60号怪物*2
地点DG：60号怪物*2
地点DH：16号怪物*1，57号怪物*2
地点DI：61号怪物*1
地点DJ：57号怪物*3
地点DK：第6个BOSS108怪物的地方



地点DL:49号怪物*1,64号怪物*3
地点DM:57号怪物*2,59号怪物*1
地点DN:60号怪物*2
地点DO:58号怪物*N
地点DP:42号怪物*1,58号怪物*N,60号怪物*1
地点DQ:58号怪物*N
地点DR:57号怪物*1,58号怪物*N
地点DS:60号怪物*2
地点DT:42号怪物*1,56号怪物*1,60号怪物*2
地点DU:58号怪物*N,59号怪物*1,60号怪物*1
地点DV:64号怪物*4
地点DW:64号怪物*8,65号怪物*1
地点DX:64号怪物*4
地点DY:1号怪物*5,74号怪物*3,77号怪物*3
地点DZ:63号怪物*1
地点FA:62号怪物*2,63号怪物*1,67号怪物*2
地点FB:4号怪物*5,53号怪物*2,69号怪物*3
地点FC:70号*1,82号*1，一进去看到类似白色流星似的东西闪过,马上用41号的魂时间停止，每进一次房间机会只有一次，如果时间停止的时间太迟或者太早都不能定住82号。下面左图为平常看到的82号，右图为82号的正体。





地点FD:59号怪物*2,62号怪物*N,69号怪物*4 注:由于62号的特殊能力,和与主角的距离,所以在此数量上判定为N
地点FE:8号怪物*1
地点FF:69号怪物*1
地点FG:64号怪物*10
地点FH:50号怪物*3,66号怪物*3
地点FI:66号怪物*6,68号怪物*3,83号怪物*4
地点FJ:69号怪物*2,80号怪物*1
地点FK:4号怪物*5,58号怪物*N,73号怪物*1
地点FL:71号怪物*3,72号怪物*1,77号怪物*1
地点FM:4号怪物*2,65号怪物*1
地点FN:52号怪物*2,68号怪物*4,72号怪物*1,82号怪物*1
地点FO:1号怪物*2,77号怪物*2,88号怪物*2
地点FP:76号怪物*1,79号怪物*1,105号怪物*1
地点FQ:75号怪物*2,78号怪物*1,79号怪物*1
地点FR:76号怪物*4
地点FS:第7个BOSS109号的地方
地点FT:74号怪物*2,105号怪物*1
地点FU:75号怪物*10
地点FV:64号怪物*7,66号怪物*3
地点FW:83号怪物*1,86号怪物*2,88号怪物*5,90号怪物*7
地点FX:83号怪物*1,90号怪物*1,92号怪物*2
地点FY:83号怪物*1,88号怪物*3
地点FZ:85号怪物*1,86号怪物*1,89号怪物*2
地点GA:88号怪物*2,94号怪物*1
地点GB:85号怪物*1,86号怪物*1,90号怪物*1
地点GC:86号怪物*1
地点GD:第8个BOSS110的地方
地点GE:90号怪物*N
地点GF:58号怪物*N,73号怪物*1,99号怪物*3
地点GG:100号怪物*6
地点GH:83号怪物*2,90号怪物*1,92号怪物*3,95号怪物*1
地点GI:38号怪物*1,96号怪物*1
地点GJ:85号怪物*2,86号怪物*1,93号怪物*1
地点GK:81号怪物*1
地点GL:71号怪物*2,76号怪物*1,87号怪物*2
地点GM:88号怪物*2
地点GN:71号怪物*2,72号怪物*1,78号怪物*1
地点GO:8号怪物*3,57号怪物*2,66号怪物*1.5
地点GP:74号怪物*2
地点GQ:87号怪物*4,105号怪物*2
地点GR:75号怪物*9,88号怪物*2
地点GS:97号怪物*1
地点GT:67号怪物*2,81号怪物*1
地点GU:68号怪物*1,73号怪物*1
地点GV:69号怪物*2
地点GW:64号怪物*6,66号怪物*6,68号怪物*2
地点GX:69号怪物*1
地点GY:66号怪物*1
地点GZ:63号怪物*1
地点HA:12号怪物*1,29号怪物*1,97号怪物*1
地点HB:37号怪物*4,50号怪物*1,60号怪物*5
地点HC:73号怪物*1
地点HD:88号怪物*1,96号怪物*1,99号怪物*1
地点HE:104号*1怪物
地点HF:88号怪物*1,99号怪物*1,104号怪物*1
地点HG:98号怪物*1,100号怪物*2
地点HH:89号怪物*1,96号怪物*2,99号怪物*1
地点HI:100号怪物*4



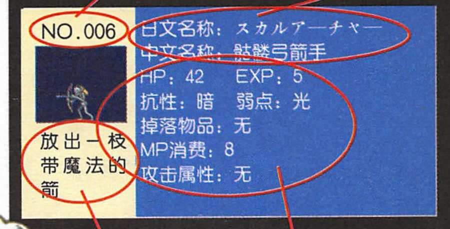



地点HJ:88号怪物*1,101号怪物*1,104号怪物*1
地点HK:88号怪物*2,95号怪物*1,96号怪物*2
地点HL:89号怪物*2,99号怪物*3,101号怪物*3
地点HM:102号怪物*1，要用86号的魂才可以打死它
地点HN:88号怪物*2
地点HO:第9个也就是不完美版的最终BOSS112号的地方
地点HP:第10个BOSS111号的地方
地点a:83号怪物*2,90号怪物*3,100号怪物*2
地点b:102号怪物*1
地点c:94号怪物*2,101号怪物*2
地点d:93号怪物*1
地点e:91号怪物*1,99号怪物*1
地点f:69号怪物*2,90号怪物*2
地点g:97号怪物*1，需要打掉一个烛台才会出现
地点h:99号怪物*2,103号怪物*1
地点i:66号怪物*6,68号怪物*3,83号怪物*4
地点j:96号怪物*1,99号怪物*2
地点k:104号怪物*1
地点l:58号怪物*N,99号怪物*2
地点m:91号怪物*1
地点n:102号怪物*1
地点o:106号怪物*1
地点p:98号怪物*1
地点q:58号怪物*N
地点r:91号怪物*1,96号怪物*4,103号怪物*1
地点s:106号怪物*1
地点t:97号怪物*1
地点u:最终BOSS

全怪物图鉴

怪物编号

名称



魂的作用

属性

NO.001

发射超声波，小范围攻击

日文名称：こうもり
中文名称：蝙蝠
HP：10 EXP：1
抗性：无 弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：5
攻击属性：无

NO.002

中毒的状态下各项属性上升

日文名称：ゾンビ
中文名称：僵尸
HP：18 EXP：1
抗性：暗 弱点：武器 光
掉落物品：めののふく/バーゼラルド
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.003

扔骨头

日文名称：スケルトン
中文名称：骷髅
HP：20 EXP：3
抗性：暗 弱点：光
掉落物品：无
MP消费：8
攻击属性：无

NO.004

向前方一条直线发射水枪

日文名称：はんぎょじん
中文名称：半鱼人
HP：20 EXP：2
抗性：水 弱点：武器 火 咒
掉落物品：无
MP消费：14
攻击属性：水

NO.005

扔斧子，是双向的

日文名称：アックスアーマー
中文名称：斧装甲
HP：60 EXP：10
抗性：无 弱点：雷 土
掉落物品：皮のむねあて
魂颜色：红
MP消费：22
攻击属性：武器

NO.006

放出一枝带魔法的箭

日文名称：スカルアーチャー
中文名称：骷髅弓箭手
HP：42 EXP：5
抗性：暗 弱点：光
掉落物品：无
MP消费：8
攻击属性：无





NO.007

可以看到可以破坏的墙壁

日文名称：ピーピングアイ
中文名称：窥视眼
HP：38　EXP：8
抗性：无　弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.008

在水中可以袭击复数的敌人

日文名称：キラーフイッシュ
中文名称：食人鱼
HP：25　EXP：10
抗性：水　弱点：火
掉落物品：うまいにく
魂颜色：红
MP消费：16
攻击属性：水

NO.009

火焰喷射，空中不可

日文名称：ほねばしら
中文名称：骨柱
HP：75　EXP：9
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：マインドアップ
魂颜色：红
MP消费：30/TIME
攻击属性：火

NO.010

放出蓝乌鸦攻击

日文名称：ブルークロウ
中文名称：蓝乌鸦
HP：25　EXP：2
抗性：无　弱点：武器 土
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：10
攻击属性：无

NO.011

在身体周围产生回转火焰保护自己

日文名称：ブエル
中文名称：派尔
HP：20　EXP：6
抗性：无　弱点：毒
掉落物品：无
魂颜色：蓝
MP消费：5/TIME
攻击属性：火

NO.012

CON + 4

日文名称：ホワイトドラゴン
中文名称：骨龙
HP：95　EXP：20
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.013

投出手榴弹

日文名称：ゾンビアーミー
中文名称：僵尸军人
HP：46　EXP：9
抗性：暗　弱点：武器 光 土
掉落物品：くちった肉/コンバットナイフ
魂颜色：红　MP消费：14
攻击属性：火

NO.014

STR + 4

日文名称：スケルトンナイト
中文名称：骷髅骑士
HP：48　EXP：12
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：レイピア
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.015

召唤出能消灭对手的灵魂

日文名称：ゴースト
中文名称：鬼魂
HP：10　EXP：1
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：16
攻击属性：暗

NO.016

唱出能诅咒敌人的歌声

日文名称：セイレーン
中文名称：赛壬
HP：50　EXP：20
抗性：无　弱点：武器 毒 咒
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：10
攻击属性：无

NO.017

产生三个方向的真空刃

日文名称：ミニデビル
中文名称：微型恶魔
HP：20　EXP：8
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：マインドアップ
魂颜色：红
MP消费：18
攻击属性：无

NO.018

向前方一条直线投掷剑

日文名称：ドゥルガー
中文名称：多尔加
HP：34　EXP：15
抗性：暗　弱点：武器 毒 土
掉落物品：けいこぎ/コーヒー
魂颜色：红
MP消费：20
攻击属性：武器








NO.019



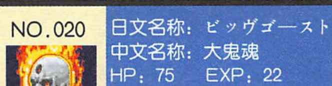
投掷岩石

日文名称：ロッヴアーマー
中文名称：巨石装甲
HP：72　EXP：24
抗性：无　弱点：雷 土
掉落物品：ハンマー/どうのむねあて
魂颜色：红　MP消费：22
攻击属性：土

NO.020



全身覆盖障壁，抵御远程攻击



日文名称：ビッグゴースト
中文名称：大鬼魂
HP：75　EXP：22
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：蓝
MP消费：5/TIME

NO.021



利用魔力制造出一枝枪投出去

日文名称：ウイングスケルトン
中文名称：飞翼骷髅
HP：20　EXP：3
抗性：无　弱点：光
掉落物品：スピア
魂颜色：红
MP消费：12
攻击属性：武器

NO.022

STR ＋ 8

日文名称：ミノタウロス
中文名称：牛头人身怪
HP：200　EXP：60
抗性：无　弱点：武器 毒 咒
掉落物品：バトルアックス/にく
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.023



放出一只奔跑的猫

日文名称：まじょみならい
中文名称：见习魔女
HP：80　EXP：28
抗性：无　弱点：武器 毒 土
掉落物品：マインドアップ/クリームソーダ
魂颜色：红 MP消费：20
攻击属性：无

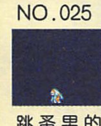
NO.024



放出能将敌人缠住的蜘蛛丝

日文名称：アルケニー
中文名称：蜘蛛
HP：100　EXP：32
抗性：无　弱点：武器
掉落物品：ポーション
魂颜色：红
MP消费：15
攻击属性：无

NO.025



跳蚤男的跳跃攻击

日文名称：のみ男
中文名称：跳蚤人
HP：10　EXP：15
抗性：无　弱点：武器 毒 咒
掉落物品：めののふく
魂颜色：红
MP消费：15
攻击属性：无

NO.026



投掷小刀

日文名称：エビルブッチャー
中文名称：邪恶屠夫
HP：112　EXP：30
抗性：无　弱点：武器 毒 咒
掉落物品：バーゼラルド/3年ミルク
魂颜色：红
MP消费：5
攻击属性：武器

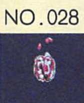
NO.027



CON ＋ 8

日文名称：ケツアルクアトル
中文名称：上古龙神
HP：60　EXP：42
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：古代のベルト
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.028



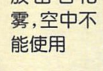
不会被诅咒

日文名称：エクトプラズム
中文名称：诅咒体
HP：30　EXP：15
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：アンカース
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.029



放出石化雾，空中不能使用



日文名称：カトブレパス
中文名称：阿卡布雷巴斯
HP：200　EXP：40
抗性：无　弱点：武器 毒 咒
掉落物品：ミルク
魂颜色：蓝
MP消费：15/TIME
攻击属性：土

NO.030



LCK ＋ 4

日文名称：ゴーストダンサー
中文名称：鬼舞者
HP：25　EXP：22
抗性：无　弱点：无
掉落物品：こうちゃ
魂颜色：黄
MP消费：无







NO.031

投出美味咖喱，有攻击力

日文名称：スケルトンボーイ
中文名称：骷髅侍者
HP：120　EXP：38
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：カレー
魂颜色：红
MP消费：30
攻击属性：暗

NO.032

向敌人抛出一个人偶娃娃

日文名称：キラードール
中文名称：杀手娃娃
HP：110　EXP：40
抗性：无　弱点：火 土
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：20
攻击属性：无

NO.033

被打飞时可用跳跃回复状态

日文名称：ゾンビソルジャー
中文名称：僵尸战士
HP：150　EXP：40
抗性：暗　弱点：武器 光 土
掉落物品：コンバットナイフ/アーミージャケット
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.034

挥动手中骨头攻击，范围很大

日文名称：がしゃどくろ
中文名称：巨型骷髅
HP：240　EXP：110
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：蓝
MP消费：5/TIME
攻击属性：无

NO.035

可以加快MP回复速度

日文名称：ウッドゴーレム
中文名称：木头傀儡
HP：250　EXP：200
抗性：无　弱点：火
掉落物品：ぶどう
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.036

可以用80%的价格购买物品

日文名称：ツチノコ
中文名称：幻蛇
HP：300　EXP：80
抗性：无　弱点：咒
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.037

使用魔导器吸取敌人HP

日文名称：プロセルピナ
中文名称：普罗赛尔皮娜
HP：150　EXP：55
抗性：无　弱点：武器 毒
掉落物品：マフラー/いちご
魂颜色：蓝
MP消费：15/TIME
攻击属性：无

NO.038

INT ＋ 8

日文名称：リリス
中文名称：莉莉丝
HP：220　EXP：60
抗性：暗　弱点：武器
掉落物品：ペンダント
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.039

敌人会无视主角存在

日文名称：ネミシス
中文名称：复仇女神
HP：170　EXP：75
抗性：无　弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：65
攻击属性：无

NO.040

一定时间内无敌

日文名称：キョウマ
中文名称：镜中怪
HP：220　EXP：60
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：80
攻击属性：无

NO.041

将时间静止大约5秒

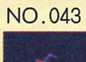
日文名称：クロノメイジ
中文名称：时空魔导士
HP：80　EXP：30
抗性：无　弱点：无
掉落物品：プリン
魂颜色：
MP消费：96
攻击属性：无

NO.042

向前上方用剑攻击

日文名称：ヴァルキリー
中文名称：女武神
HP：55　EXP：80
抗性：光　弱点：武器 暗 毒 咒
掉落物品：パルチサン/てつのむねあて
魂颜色：红　MP消费：50
攻击属性：光






NO.043



产生能将子弹反弹回去的盾

日文名称：まじょ
中文名称：魔女
HP：180　EXP：75
抗性：火　弱点：武器 毒 土
掉落物品：メロン/ケイホルク
魂颜色：蓝
MP消费：3/TIME

NO.044



变身为魔神突进

日文名称：カーリー
中文名称：卡利
HP：90　EXP：67
抗性：暗　弱点：武器 毒 土
掉落物品：ドクロの首飾り/ブリーツンガメン
魂颜色：蓝　MP消费：30/TIME
攻击属性：武器

NO.045



召唤飞行的鹫

日文名称：アルタイル
中文名称：阿尔泰尔
HP：30　EXP：10
抗性：无　弱点：武器
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：22
攻击属性：无

NO.046



INT + 4

日文名称：レッドクロウ
中文名称：红乌鸦
HP：70　EXP：44
抗性：无　弱点：武器 土
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.047

射出可以石化敌人的光线

日文名称：コカトリス
中文名称：石化鸡蛇
HP：380　EXP：120
抗性：无　弱点：武器 咒
掉落物品：ポーション
魂颜色：红
MP消费：24
攻击属性：土

NO.048



剑系站立通常攻击无硬直

日文名称：デッドトルーパー
中文名称：亡灵骑兵
HP：110　EXP：100
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：赤胴
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.049



变身为恶魔突进

日文名称：デビル
中文名称：恶魔
HP：300　EXP：200
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：ドクロの首飾り/マインドハイアップ
魂颜色：蓝　MP消费：30/TIME
攻击属性：武器

NO.050



召唤使魔インプ协助攻击

日文名称：インプ
中文名称：小恶魔
HP：52　EXP：60
抗性：暗　弱点：光 土
掉落物品：マインドアップ
魂颜色：蓝
MP消费：3/TIME

NO.051



以无限的魔力放出的喷泉

日文名称：ワーウルフ
中文名称：人狼
HP：290　EXP：100
抗性：无　弱点：武器 咒
掉落物品：ブラックベルト
魂颜色：红
MP消费：28
攻击属性：火

NO.052



CON + 12

日文名称：ゴルゴン
中文名称：犀牛怪
HP：320　EXP：95
抗性：无　弱点：武器 毒 咒
掉落物品：にく/ミルク
魂颜色：黄
MP消费：无

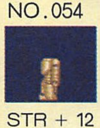
NO.053



放出将敌人切为两半的圆盘

日文名称：ディスクアーマー
中文名称：飞碟装甲
HP：240　EXP：150
抗性：无　弱点：雷 土
掉落物品：てつのむねあて
魂颜色：红
MP消费：34
攻击属性：武器

NO.054



STR + 12

日文名称：ゴーレム
中文名称：傀儡
HP：200　EXP：180
抗性：全部弱点：无
掉落物品：ハイポーション
魂颜色：黄
MP消费：无








NO.055

变身为魔兽突进

日文名称：マンティコア
中文名称：蝎尾飞狮
HP：440 EXP：250
抗性：无 弱点：武器 咒 土
掉落物品：グラディウス
魂颜色：蓝
MP消费：30/TIME
攻击属性：无

NO.056

LCK + 8

日文名称：グレムリ
中文名称：妖精
HP：70 EXP：90
抗性：无 弱点：武器
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.057

向前后两个方向发射羽毛

日文名称：ハーピー
中文名称：鸟妖
HP：150 EXP：100
抗性：无 弱点：武器 咒
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：25
攻击属性：无

NO.058

停在半空中

日文名称：メディウサヘッド
中文名称：蛇发女妖头
HP：30 EXP：10
抗性：暗 弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：蓝
MP消费：10/TIME

NO.059

破坏力超群的炸弹，范围攻击

日文名称：ボンーバーアーマー
中文名称：炸弹装甲
HP：200 EXP：200
抗性：武器弱点：雷 土
掉落物品：はがねのむねあて
魂颜色：红
MP消费：80
攻击属性：火

NO.060

从手指尖产生雷电攻击

日文名称：かみなりにんぎょう
中文名称：雷之人偶
HP：170 EXP：130
抗性：雷 弱点：火 土
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：46
攻击属性：雷

NO.061

STR x 1.2

日文名称：グレートアーマー
中文名称：巨型装甲
HP：650 EXP：300
抗性：无 弱点：雷
掉落物品：てつのむねあて/グレードソード
魂颜色：蓝
MP消费：60/TIME

NO.062

在地面上放置地雷

日文名称：ウネ
中文名称：草根
HP：10 EXP：10
抗性：无 弱点：火
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：20
攻击属性：土

NO.063

站立不动时候HP会慢慢回复

日文名称：ジャイアントワーム
中文名称：巨型蠕虫
HP：100 EXP：80
抗性：无 弱点：火
掉落物品：シュークリーム
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.064

设置一定时间后爆炸的机雷

日文名称：ニードルス
中文名称：刺针
HP：1 EXP：10
抗性：无 弱点：无
掉落物品：うまいにく
魂颜色：红
MP消费：15
攻击属性：火

NO.065

水波激光攻击敌人

日文名称：マンイーター
中文名称：食人魔
HP：666 EXP：444
抗性：无 弱点：武器
掉落物品：ラハブの冰剑
魂颜色：红
MP消费：22
攻击属性：水

NO.066

向前方发射一枚火焰弹

日文名称：フィツシュヘッド
中文名称：鱼头
HP：280 EXP：100
抗性：暗 弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：18
攻击属性：火



NO.067



呼出梦魇进行攻击

日文名称：ナイトメア
中文名称：梦魇
HP：260　EXP：280
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：ランス
魂颜色：红
MP消费：30
攻击属性：暗

NO.068

STR＋16

日文名称：トリトン
中文名称：托利坦
HP：400　EXP：300
抗性：无　弱点：火 咒
掉落物品：トライデント/もんじゃ
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.069

放出一只史莱姆

日文名称：スライム
中文名称：史莱姆
HP：200　EXP：200
抗性：武器 水　弱点：火
掉落物品：无
魂颜色：
MP消费：20
攻击属性：水

NO.070

在身体背后用拳击进行援护

日文名称：ビッグゴーレム
中文名称：大傀儡
HP：1200　EXP：1000
抗性：无　弱点：无
掉落物品：ミリカンの石刀
魂颜色：蓝
MP消费：5/TIME
攻击属性：无

NO.071



抛出可以吸取敌人HP的种子

日文名称：ドリアード
中文名称：树精
HP：350　EXP：200
抗性：无　弱点：火
掉落物品：ミストルティン/かき
魂颜色：红
MP消费：33
攻击属性：无

NO.072

不会中毒

日文名称：ポイゾンワーム
中文名称：毒蠕虫
HP：100　EXP：120
抗性：无　弱点：火
掉落物品：アンチドーテ
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.073

受到伤害时MP会成正比增长

日文名称：アークデーモン
中文名称：大恶魔
HP：500　EXP：400
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：マインドハイアップ
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.074

在身体前方用连续拳击进行援护

日文名称：カイナッツォ
中文名称：凯纳修
HP：180　EXP：220
抗性：无　弱点：武器
掉落物品：アンカース/おにぎり
魂颜色：蓝
MP消费：5/TIME
攻击属性：无

NO.075

用涂血的刀子飞出去攻击敌人

日文名称：リッパー
中文名称：收割者
HP：80　EXP：80
抗性：无　弱点：武器 毒
掉落物品：真红のマント
魂颜色：红
MP消费：35
攻击属性：武器

NO.076

以浑身之力击出的直拳

日文名称：ワージャガー
中文名称：战斗美洲虎
HP：380　EXP：260
抗性：无　弱点：武器 毒 咒
掉落物品：マッハパンチ
魂颜色：红
MP消费：40
攻击属性：无

NO.077



在空中放一团火焰

日文名称：ユコバック
中文名称：尤克巴克
HP：80　EXP：180
抗性：火 暗　弱点：水 光 土
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：12
攻击属性“火

NO.078



消耗MP回复HP

日文名称：アルラウネ
中文名称：阿拉尔草
HP：800　EXP：400
抗性：无　弱点：火
掉落物品：メロン
魂颜色：蓝
MP消费：60/TIME









NO.079	
在平地上会向前方推进	日文名称：ビフロン 中文名称：比夫隆 HP：380 EXP：280 抗性：火 弱点：武器 毒 咒 掉落物品：无 魂颜色：红 MP消费：35 攻击属性：火

NO.080	
临死前绝望的叫声	日文名称：マントラゴラ 中文名称：曼德拉草 HP：200 EXP：100 抗性：无 弱点：无 掉落物品：无 魂颜色：红 MP消费：110 攻击属性：?

NO.081	
吃下变质的食物也可以回复HP	日文名称：フレシュゴーレム 中文名称：血肉傀儡 HP：2000 EXP：400 抗性：无 弱点：武器 掉落物品：くちった肉/3年ミルク 魂颜色：黄 MP消费：无

NO.082	
祈祷时LCK和STR上升	日文名称：スカイフィシュ 中文名称：飞鱼 HP：100 EXP：3000 抗性：无 弱点：无 掉落物品：无 魂颜色：蓝 MP消费：60/TIME

NO.083	
CON + 16	日文名称：デッドクルセイダー 中文名称：亡灵十字军 HP：180 EXP：380 抗性：暗 弱点：光 掉落物品：エストック/ブロッキングメイル 魂颜色：黄 MP消费：无

NO.084	
二段跳时按↓+ A键可以用出飞腿	日文名称：スケルトンキッカー 中文名称：骷髅武术家 HP：200 EXP：80 抗性：暗 弱点：光 掉落物品：赤いマフラー/古代のベルト 魂颜色：绿 MP消费：无

NO.085	
以浑身之力击出的上钩拳	日文名称：ワータイガー 中文名称：战斗之虎 HP：400 EXP：320 抗性：无 弱点：武器 毒 咒 掉落物品：ウイップナックル 魂颜色：红 MP消费：40 攻击属性：无

NO.086	
将敌人的HP与MP交换	日文名称：キラーマント 中文名称：杀手斗篷 HP：200 EXP：345 抗性：无 弱点：火 掉落物品：ラーメン 魂颜色：红 MP消费：19 攻击属性：无

NO.087	
投掷泥	日文名称：マッドマン 中文名称：泥人 HP：200 EXP：400 抗性：无 弱点：无 掉落物品：无 魂颜色：红 MP消费：20 攻击属性：土

NO.088	
不会被石化	日文名称：ガーゴイル 中文名称：石像鬼 HP：70 EXP：240 抗性：无 弱点：光 掉落物品：无 魂颜色：黄 MP消费：无

NO.089	
挥动巨大的斧子	日文名称：レッドミノタウロス 中文名称：红米诺陶洛斯 HP：929 EXP：1000 抗性：无 弱点：武器 毒 咒 掉落物品：バトルアックス/うまいにく 魂颜色：红 MP消费：150 攻击属性：武器

NO.090	
光线攻击	日文名称：スケルトンビーマー 中文名称：骷髅光线兵 HP：400 EXP：320 抗性：暗 弱点：光 掉落物品：无 魂颜色：红 MP消费：28 攻击属性：无







NO.091



召唤使魔アラストール

日文名称：アラストール
中文名称：阿拉斯托
HP：1200　EXP：1500
抗性：无　弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：蓝
MP消费：3/TIME

NO.092

用毒爪攻击

日文名称：スカルミリオーネ
中文名称：阿卡尔米里奥奈
HP：250　EXP：300
抗性：无　弱点：武器 咒
掉落物品：くちつな/どくしゅ
魂颜色：红
MP消费：25
攻击属性：毒

NO.093

投出巨大的头盖骨

日文名称：ビッグがいこつ
中文名称：超大骷髅
HP：2000　EXP：1200
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：デュランダル
魂颜色：红
MP消费：19
攻击属性：无

NO.094

投出车轮攻击

日文名称：グラディエーター
中文名称：角斗士
HP：600　EXP：1000
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：30
攻击属性：无

NO.095

INT ＋ 12

日文名称：バエル
中文名称：拜尔
HP：300　EXP：380
抗性：无　弱点：毒
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.096

通常攻击时可以吸收HP

日文名称：サキュバス
中文名称：女妖
HP：550　EXP：360
抗性：暗　弱点：武器
掉落物品：ハートのペンタント/ブリン
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.097

受伤害时金钱成正比增长

日文名称：ミミック
中文名称：模仿者
HP：100　EXP：200
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.098

INT ＋ 16

日文名称：ストラス
中文名称：斯特拉斯
HP：1500　EXP：1500
抗性：暗　弱点：光
掉落物品：ハイポーション
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.099

得到的经验值 x 1.2

日文名称：エルニュス
中文名称：艾尔纽斯
HP：200　EXP：500
抗性：光　弱点：武器 暗 毒 咒
掉落物品：ロンギヌスの枪
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.100

HP越少越强

日文名称：ルビカンテ
中文名称：鲁比肯特
HP：500　EXP：550
抗性：无　弱点：武器 咒
掉落物品：妖刀村正
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.101

攻击力 x 1/2，防御力 x 2

日文名称：バジリスク
中文名称：石化蜥蜴
HP：700　EXP：600
抗性：无　弱点：武器 咒
掉落物品：ミリカンの石刀
魂颜色：黄
MP消费：无

NO.102

挨打不会进入受创状态

日文名称：アイアンゴーレム
中文名称：铁傀儡
HP：9999　EXP：500
抗性：所有　弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无



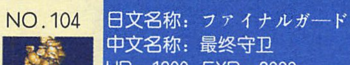
NO.103



将无限魔力放出的黑洞攻击

日文名称：デーモンロード
中文名称：恶魔领主
HP：1800 EXP：3000
抗性：暗 弱点：光
掉落物品：マナプリズム/デモンズメイル
魂颜色：红 MP消费：38
攻击属性：火

NO.104



防御所有形式攻击

日文名称：ファイナルガード
中文名称：最终守卫
HP：1200 EXP：2000
抗性：全部弱点：无
掉落物品：ゴールドプレート/ファイナルソード
魂颜色：蓝
MP消费：60/TIME

NO.105



将敌人烧成灰烬的灼热之炎

日文名称：フレイムデーモン
中文名称：火炎恶魔
HP：500 EXP：400
抗性：火 暗 弱点：水 光
掉落物品：レーヴァティン
魂颜色：红
MP消费： 44
攻击属性：火

NO.106



在后方用剑攻击援护

日文名称：シャドウナイト
中文名称：影之骑士
HP：3000 EXP：3000
抗性：武器 暗 弱点：光
掉落物品：エクスポーション
魂颜色：蓝
MP消费：5/TIME
攻击属性：武器

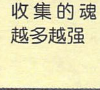
NO.107



收集的魂越多越强

日文名称：コレクター
中文名称：收集者
HP：700 EXP：3000
抗性：暗 弱点：武器
掉落物品：无
魂颜色：黄
MP消费：无

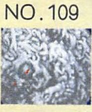
NO.108



漫天死神镰刀攻击

日文名称：しにがみ
中文名称 ：死神
HP：4444 EXP：4444
抗性：暗 弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：蓝
MP消费：10/TIME
攻击属性：武器

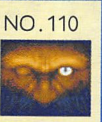
NO.109



向前方发射3道激光

日文名称：レギオン
中文名称：圣·死者军团
HP：5000 EXP：12000
抗性：暗 弱点：光
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：66
攻击属性：无

NO.110



必杀的拳击攻击

日文名称：バロール
中文名称：魔眼巨人
HP：4000 EXP：16000
抗性：无 弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：红
MP消费：120
攻击属性：无

NO.111



无

日文名称：ユリウス
中文名称： 尤利乌斯
HP：6000 EXP：0
抗性：光 毒 咒 土 弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：无
MP消费：无

NO.112



无

日文名称：グラハム
中文名称：格拉哈姆
HP：5000 EXP：0
抗性：毒 咒 土 弱点：无
掉落物品：无
魂颜色：无
MP消费：无

～魂部分的补完～

蓝色

名称：フラインゲアーマー
英文/中文：Flying Armor/飞行装甲
MP消费：5/TIME

以主角减缓下落的速度，这样在跳起后可以像滑翔一样飞得很远，要注意的是，有些玩家说使用后效果不明显，其实是使用方法不对。这个魂减慢下落速度的作用大小是和下落前一瞬间向下的速度成反比，也就是说，那一瞬间下落速度越小，作用就越大，已经开始加速下落的情况下，作用就几乎等于零。那么在什么时候向下的速度最小呢？当然是具有向上速







度的时候，但是一旦在这个时候使用魂，就会立刻停止向上，变为缓缓下落，对跳跃高度有影响，也就影响了最后的飞行距离，所以最佳的使用时机是在跳跃到达顶点马上要开始下落的那一瞬间，当然以后有了二段跳和高跳以后作用就被取代了。

名称：おおこうもり
英文/中文：蝙蝠化身
MP消费：30/TIME

变身为蝙蝠飞行，不能在空中停止，只能控制高低和左右，可以用来通过一些狭小的地带和隐藏的道路，被敌人攻击或者碰到水都会恢复原形。

名称：ブラクパンサー
英文/中文：Black Panther/黑豹
MP消费：2/TIME

在达成Good Ending的条件下，打完グラハム之后即可在左边的屋子取得，作用是如果按住R键可以一直向前冲刺，并且身体被冲击波包围着，可以造成一定的伤害，值得一提的是，这个技能可以与各种跳跃技巧配合，可以先跳跃再冲刺，也可以在冲刺过程中二段跳，配合无限高跳和飞腿，在后期可以为跑地图节省下很多时间。

黄色

名称：スキュラ

游戏中凡是需要潜水的地方都需要用到它，否则就只能在水面上漂着潜水时下落速度会逐渐加快，在水中各种移动技巧都可使用，想要从水中出来只需连按A键就可以了。

名称：ウンディーネ

可以将水面当作一般的地面踩上去，这样可以跳到更高的地方，以后会被高跳取代。

绿色

名称：グレイブキーパー
英文/中文：Grave Keeper/守墓人
使用方法：在地面站立时按“L”键可以快速后退一小段距离

游戏中第一个取得的Ability，从始至终都在被使用，可以说是最重要的技能之一。由于这个动作可以Cancel一切在地面上的动作（受创时不可），所以在打一些动作很快、攻击距离很长或者是突进攻击的敌人时可以保证自己在做出攻击的时候全身而退，如果自己有范围很大但是硬直很长的武器时边打边退可以活活郁闷死敌人，在Boss战中更是需要。要注意的就是后退时不要碰到敌人，最好保证自己的身后一直是“真空区”。

名称：スケルトンブレイズ
使用方法：站立状态下按↓+ A

贴着地面的滑铲，可以用来攻击敌人，攻击力比ブラクパンサー还弱，可以用来躲过一些蹲下都不能躲开的攻击，例如死神飞出的双向镰刀，更重要的作用是可以从低矮的障碍下钻过去，继续游戏剧情。要注意的是不能像白夜一样连续使用，中间有硬直。

名称：マルファス
使用方法：跳跃落地前再次按A键

没什么好说的，二段跳，可以跳得更高，也是使用飞腿的前提。

名称：スケルトンキッカ
英文/中文：Skeleton Kicker/骷髅武术家
使用方法：二段跳中↓+ A键

在空中迅速向下的踢击，攻击力几乎可以忽略不记，起跳后可以用方向键斜下或者下来控制飞踢的角度，直向下可以用来迅速向下方移动。踢中物体后会再次成为二段跳跃状态，这时不能再进行二段跳，但是可以再次使用飞腿，有落地硬直。

名称：ヒポグリフ
使用方法：跳跃中按L键

究极的跳跃技巧，可以一下冲到地图的顶上，在普通跳跃和二段跳中都可以使用，甚至在自由下落时也可。最实用的用法就是在下落过程中再次跳跃后使用，这样就可以成为无限高跳：跳跃 → 高跳 → 下落过程中再跳跃 → 高跳……配合方向键和ブラクパンサー熟练使用可以达到如入无人之境般的移动效果。缺点是不像贝尔蒙多家





族的人那样具有攻击力。

名称：ガラモス
使用方法：自动生效

只有一个作用：防止被那只兔子(41号怪物)莫名其妙地弄出去，拿到了它的魂以后还可以去拿82号的魂。

全道具图鉴

在游戏中可以捡到的道具以及能在商店购买到的占了绝大部分，但是一些最强的武器和防具仍然要靠杀死特定敌人来获得。这些物品出现几率很低，想顺利得到他们，要尽量装上提升LCK道具，并且一定要装上提高稀有物品出现几率的戒指。

在"入手地点/怪物/方法"中，数字代表可以掉落该道具的怪物编号，"见地图"表示该道具可在游戏过程中拾得，具体位置请参照后面的地图，"HARD见地图"代表需要在HARD难度中才可拾得，"商店"表示该道具可以在商店中购得。

～武器类～

名称：ナイフ
效果：ATT＋5
入手地点/怪物/方法：游戏开始携带
买/卖价格：200/100

名称：バーゼラルド
效果：ATT＋19
入手地点/怪物/方法：02、26、商店
买/卖价格：600/300

名称：コンバットナイフ
效果：ATT＋24
入手地点/怪物/方法：13、商店
买/卖价格：1000/500

名称：ヴァルマンウエ
效果：ATT＋2、攻击2次、攻击时不影响行动
入手方法：Boss模式4:00以下通过
买/卖价格：－/－

名称：ショートソード
效果：ATT＋8
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/200

名称：ウイップソード
效果：ATT＋16、攻击距离远
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/750

名称：ケラディウス
效果：ATT＋22
入手地点/怪物/方法：05、商店
买/卖价格：1800/900

名称：クラム
效果：ATT＋38
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：4000/2000

名称：ミリカンの石刀
效果：ATT＋34、土属性
入手地点/怪物/方法：70、101、见地图
买/卖价格：－/3400

名称：フルンチング
效果：ATT＋30、毒属性
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/3000

名称：ミストルティン
效果：ATT＋36、光属性
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/4400

名称：ラハフの冰剑
效果：ATT＋52、水属性
入手地点/怪物/方法：65、见地图
买/卖价格：－/4900

名称：デエランダル
效果：ATT＋58
入手地点/怪物/方法：58
买/卖价格：－/6000






名称：レーヴァテイン
效果：ATT + 65、火属性
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/7000

名称：ブルトガング
效果：ATT + 50、CON + 2
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/7500

名称：カラトボルグ
效果：ATT + 84、暗属性
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/10000

名称：ヴィヅャヤ
效果：ATT + 30、雷属性、攻击2次
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/22000

名称：バルムング
效果：ATT + 100
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/25000

名称：バスタードソード
效果：ATT + 16
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/640

名称：ジョワエース
效果：ATT + 64
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/90000

名称：タインスレイブ
英文/中文名称：
效果：ATT + 40、CON 2、INT − 2
入手地点/怪物/方法：HARD见地图
买/卖价格：—/15000

名称：ブロードソード
效果：ATT + 20
入手地点/怪物/方法：
见地图、商店
买/卖价格：1400/700

名称：ツミター
效果：ATT + 25
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：1900/950

名称：クレイモア
效果：ATT + 32
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：3500/1750

名称：アスカロン
效果：ATT + 92、STR + 10
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：12000/6000

名称：グラウ?ソラス
效果：ATT + 99、STR + 7、CON + 7、INT + 7、光属性
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/50000

名称：ファイナルソード
效果：ATT + 108、攻击2次
入手地点/怪物/方法：104
买/卖价格：—/49500

名称：竹刀
效果：ATT + 1
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/25

名称：カタナ
效果：ATT + 31
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：2200/1100

名称：おさふね
效果：ATT + 38、攻击2次
入手地点/怪物/方法：见地图、商店
买/卖价格：3800/1900

名称：おにきり
效果：ATT + 25、攻击2次
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：4200/2100





名称：くにつな
效果：ATT ＋ 30、攻击2次
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：5900/2950

名称：やすつな
效果：ATT ＋ 40、攻击2次
入手地点/怪物/方法：见地图、商店
买/卖价格：18000/9000

名称：妖刀村正
效果：ATT ＋ 44、攻击2次
入手地点/怪物/方法：100
买/卖价格：－/27000

名称：グレートソード
效果：ATT ＋ 40
入手地点/怪物/方法：61
买/卖价格：－/2400

名称：トールハンマー
效果：ATT ＋ 56，雷属性
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/20000

名称：バトルアックス
效果：ATT ＋ 40
入手地点/怪物/方法：22、89
买/卖价格：－/1200

名称：デスサイズ
效果：ATT ＋ 130、LCK ＋ 13、暗属性
入手地点/怪物/方法：HARD见地图
买/卖价格：－/－

名称：ハンマー
效果：ATT ＋ 34
入手地点/怪物/方法：19、见地图、商店
买/卖价格：1200/600

名称：ウォーハンマー
效果：ATT ＋ 45
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：2000/1000

名称：エクスカリバー
效果：ATT ＋ 120
入手地点/怪物/方法：Boss Rush Mode 6:00以下通过
买/卖价格：－/－

名称：レイピア
效果：ATT ＋ 14
入手地点/怪物/方法：14、见地图、商店
买/卖价格：1000/500

名称：エストック
效果：ATT ＋ 29
入手地点/怪物/方法：83
买/卖价格：－/1000

名称：カタール
效果：ATT ＋ 20、攻击2次
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/850

名称：ランス
效果：ATT ＋ 32
入手地点/怪物/方法：67、见地图、商店
买/卖价格：3000/1500

名称：パルチザン
效果：ATT ＋ 39
入手地点/怪物/方法：42
买/卖价格：－/1900

名称：ケイボルグ
效果：ATT ＋ 48
入手地点/怪物/方法：43
买/卖价格：－/3400

名称：グングニル
效果：ATT ＋ 29，攻击3次、雷属性
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/28000

名称：ロンギヌスの枪
效果：ATT ＋ 102、光属性
入手地点/怪物/方法：99、见地图
买/卖价格：－/10000








名称：スピア
效果：ATT ＋ 17
入手地点/怪物/方法：21、商店
买/卖价格：1000/500



名称：トライデント
效果：ATT ＋ 28
入手地点/怪物/方法：68
买/卖价格：－/1050



名称：カイザーナックル
效果：ATT ＋ 10、攻击2次、距离远
入手地点/怪物/方法：HARD见地图
买/卖价格：－/15000



名称：マッハパンチ
效果：ATT ＋ 5、攻击2次
入手地点/怪物/方法：76
买/卖价格：－/2000



名称：ウイップナックル
效果：ATT ＋ 49
入手地点/怪物/方法：85
买/卖价格：－/2400



名称：どくしゅ
效果：ATT ＋ 50、毒属性
入手地点/怪物/方法：92
买/卖价格：－/2700



名称：セスタス
效果：ATT ＋ 20
入手地点/怪物/方法：见地图、商店
买/卖价格：200/100



名称：シルバーガン
效果：ATT ＋ 42
入手地点/怪物/方法：HARD见地图
买/卖价格：－/－



名称：バジトロンライフル：
效果：ATT ＋ 50、攻击2次
入手地点/怪物/方法：Boss Rush Mode 5:00以下通过
买/卖价格：－/－



名称：ハンドガン
效果：ATT ＋ 1
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/6800

～防具类～

本作防具的数量比前作略有增加，一些究极防具只能在HARD模式下取得，个人感觉死神的那个披风是不错的东西。



名称：エルフのローブ
效果：DEF ＋ 26、INT ＋ 10
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/2500



名称：死神のローブ
效果：DEF ＋ 40、STR ＋ 4、CON ＋ 4 、INT ＋ 13、LCK ＋ 13
入手地点/怪物/方法：HARD见地图
买/卖价格：－/21000



名称：デモンズメイル
效果：DEF ＋ 49、STR +9、抵抗暗属性攻击能力加强
入手地点/怪物/方法：103
买/卖价格：－/33000



名称：かりゅうのよろい
效果：DEF ＋ 34、抵抗火属性攻击能力加强
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/34000



名称：すいりゅうのよろい
效果：DEF ＋ 33、抵抗水属性攻击能力加强
入手地点/怪物/方法：见地图、商店
买/卖价格：5200/2600

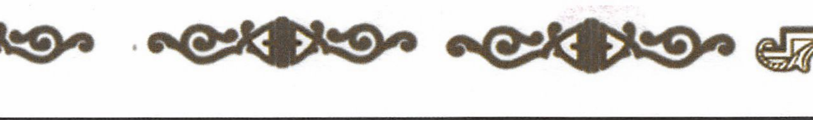


名称：ブロッキングメイル
效果：DEF ＋ 35、一定确率防御敌人攻击
入手地点/怪物/方法：83
买/卖价格：－/49000



名称：アーミージャケット
效果：DEF ＋ 23
入手地点/怪物/方法：33、商店
买/卖价格：2800/1400



名称：ふだんぎ
效果：DEF + 5
入手地点/怪物/方法：
买/卖价格：—/100

名称：めののふく
效果：DEF + 7
入手地点/怪物/方法：25
买/卖价格：—/150

名称：けいこぎ
效果：DEF + 10、CON + 2
入手地点/怪物/方法：18
买/卖价格：—/300

名称：せんとうふく
效果：DEF + 15、STR + 3
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：1600/800

名称：しのびのふく
效果：DEF + 23、STR + 2、CON + 2
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/1490

名称：ぐんふく
效果：DEF + 23、STR + 2
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：2800/1400

名称：漆黒のスーツ
效果：DEF + 32、INT +3
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/4800

名称：オルロックスーツ
效果：DEF + 35、STR + 2、CON + 2、INT +2
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/6400

名称：ドラキュラの服
效果：DEF + 35、STR + 6、CON + 6、INT + 6、LCK + 6
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/19000

名称：皮のむねあて
效果：DEF + 10
入手地点/怪物/方法：05、见地图、商店
买/卖价格：800/400

名称：どうのむねあて
效果：DEF + 18
入手地点/怪物/方法：19、见地图、商店
买/卖价格：1880/940

名称：てつのむねあて
效果：DEF + 25
入手地点/怪物/方法：42、53、61、商店
买/卖价格：2800/1400

名称：はがねのむねあて
效果：DEF + 31
入手地点/怪物/方法：59、商店
买/卖价格：4200/2100

名称：シルバープレト
效果：DEF + 35
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：8000/4000

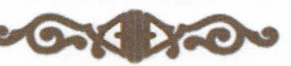
名称：ゴールドプレート
效果：DEF + 38
入手地点/怪物/方法：104、商店
买/卖价格：14000/7000

名称：エバーシンク
效果：DEF + 45
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/22000

名称：シルクのローブ
效果：DEF + 9、INT + 5
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：—/750

名称：赤胴
效果：DEF + 20、STR + 3
入手地点/怪物/方法：48、见地图
买/卖价格：—/1500






～附属及消耗品类～

本作各类回复品每种最多只能携带9个，所以在游戏的初期积累回复品是很重要的，提高魂出现率的戒指是一定要买的。

名称：おまもり
效果：LCK ＋ 3
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/50



名称：レアリング
效果：LCK ＋ 2、稀有物品掉落率增高
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/5000



名称：ソウルイーター
效果：LCK ＋ 4、魂的出现率增高
入手地点/怪物/方法：商店
买/卖价格：300000/150000



名称：ルーンリング
效果：DEF ＋ 2、MP回复速度加快
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/4000



名称：シャーマンリング
效果：DEF +1、走动就可以获得经验值
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/6000



名称：ゴールドルング
效果：DEF ＋ 1、打死的怪物会有一定确率掉出钱袋
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/2500



名称：カオスリング
效果：DEF ＋ 1、STR ＋ 1、CON ＋ 1、INT ＋ 1、LCK ＋ 1、MP不会消耗
入手地点/怪物/方法：魂收集率100%在混沌中获得　买/卖价格：－/－



名称：マント
效果：DEF ＋ 1
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/100




名称：真红のマント
效果：DEF ＋ 3、INT ＋ 1
入手地点/怪物/方法：75、商店
买/卖价格：600/300



名称：漆黑のマント
效果：DEF ＋ 5、INT ＋ 3
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/1490



名称：ペンダント
效果：LCK ＋ 1
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/40



名称：ハートのペンダント
效果：DEF ＋ 1、LCK +1
入手地点/怪物/方法：96
买/卖价格：－/125



名称：マフラー
效果：DEF ＋ 2
入手地点/怪物/方法：37、见地图
买/卖价格：－/185



名称：赤いマフラー
效果：DEF ＋ 2、STR ＋ 1、CON ＋ 1
入手地点/怪物/方法：84
买/卖价格：－/200



名称：古代のベルト
效果：DEF ＋ 3、STR ＋ 1、CON ＋ 5、LCK ＋ 1
入手地点/怪物/方法：84
买/卖价格：－/750



名称：ブラックベルト
效果：DEF ＋ 1、STR ＋ 5、CON ＋ 2
入手地点/怪物/方法：51
买/卖价格：－/450



名称：ドクロの首饰
效果：DEF ＋ 3、LCK － 1
入手地点/怪物/方法：44
买/卖价格：－/333






名称：ブリーシンガメン
效果：DEF ＋ 2、INT ＋ 1
入手地点/怪物/方法：
买/卖价格：－/250

名称：魔王のゆびわ
效果：DEF ＋ 5、STR ＋ 2、CON ＋ 2、INT ＋ 2
入手地点/怪物/方法：见地图
买/卖价格：－/5000

名称：血の泪
效果：DEF ＋ 8、STR ＋ 1、CON ＋ 1、INT ＋ 1
入手地点/怪物/方法：HARD见地图
买/卖价格：－/5000

名称：いちご
效果：HP ＋ 300
入手地点/怪物/方法：37
买/卖价格：－/265

名称：メロン
效果：HP ＋ 600
入手地点/怪物/方法：43、78
买/卖价格：－/750

名称：ぶどう
效果：HP ＋ 150
入手地点/怪物/方法：35
买/卖价格：－/190

名称：かき
效果：HP ＋ 80
入手地点/怪物/方法：71
买/卖价格：－/50

名称：くちった肉
效果：HP － 200
入手地点/怪物/方法：13、81
买/卖价格：－/－

名称：3年ミルク
效果：HP － 800
入手地点/怪物/方法：26、81
买/卖价格：－/－

名称：プリン
效果：HP ＋ 200
入手地点/怪物/方法：41
买/卖价格：－/75

名称：ポーション
效果：HP ＋ 100
入手地点/怪物/方法：24、47、见地图、商店
买/卖价格：200/100

名称：ハイポーション
效果：HP ＋ 400
入手地点/怪物/方法：54、98、见地图、商店
买/卖价格：1000/500

名称：エクスポーション
效果：HP全回复
入手地点/怪物/方法：见地图、106
买/卖价格：－/2500

名称：にく
效果：HP ＋ 29
入手地点/怪物/方法：22、52
买/卖价格：－/145

名称：うまいにく
效果：HP ＋ 290
入手地点/怪物/方法：08、64、89、见地图
买/卖价格：－/200

名称：マインドアップ
效果：MP ＋ 最大值/5
入手地点/怪物/方法：09、17、23、50、见地图、商店
买/卖价格：150/75

名称：マインドハイアップ
效果：MP ＋ 最大值/2
入手地点/怪物/方法：49、73、见地图、商店
买/卖价格：800/400

名称：マナプリズム
效果：MP全回复
入手地点/怪物/方法：103、见地图
买/卖价格：－/1500








名称：アンチドーテ
效果：解除中毒状态
入手地点/怪物/方法：72、见地图、商店
买/卖价格：100/50

名称：アンカース
效果：接触诅咒状态
入手地点/怪物/方法：28、74、见地图、商店
买/卖价格：100/50

名称：もんじゃ
效果：HP ＋ 400
入手地点/怪物/方法：68
买/卖价格：－/500

名称：カレー
效果：HP ＋ 800
入手地点/怪物/方法：31
买/卖价格：－/600

名称：ラーメン
效果：HP ＋ 500
入手地点/怪物/方法：86
买/卖价格：

名称：クリームソーダ
效果：HP ＋ 200
入手地点/怪物/方法：23
买/卖价格：－/200

名称：シュークリーム
效果：HP ＋ 180
入手地点/怪物/方法：63
买/卖价格：－/60

名称：ミルク
效果：HP ＋ 150
入手地点/怪物/方法：29、52
买/卖价格：－/40

名称：コーヒー
效果：HP ＋ 200
入手地点/怪物/方法：18
买/卖价格：－/115

名称：こうちゃ
效果：HP ＋ 180
入手地点/怪物/方法：30
买/卖价格：－/100

隐藏要素

当玩家达成Good Ending之后（达成条件见剧情攻略），再次开始游戏的时候就会多出很多奖励要素。

～HARD MODE～

再次开始游戏的时候，会发现除了“NORMAL”之外多出了一个"HARD"模式，在这个模式里怪物会更强大，但是也能拿到NORMAL模式里没有的一些道具。



～可以使用Julius～

重新建立一个档案，在输入名字的时候输入“JULIUS”，这样在游戏开始后主角就成了Julius。

他在与原主角为敌时候所用的招式现在也都可以使用，但是Julius不能使用道具、没有魂可以使用、不能装备物品、不能升级、MP也不能自动回复，要通过提高地图探索率来增强能力。

～BOSS RUSH MODE～

在原来开始菜单的“SOUL TRADE”选项下方会多出一个"SPECIAL”选项，这个模式是可以用通关前最后一次存档的任务连续挑战游戏中出现的10个Boss，人物的所有装备和魂都会被继承下来，但是大部分的回复物品都会被禁止使用。根据玩家完成所用时间的不同游戏还会给予不同物品作为奖励。



～SOUND MODE～

还是在SPECIAL选项里，BOSS RUSH MODE的下面就是这个选项，进入后可以选听游戏中的BGM，使那些平时在激烈战斗中无暇仔细欣赏音乐的玩家没有了遗憾。



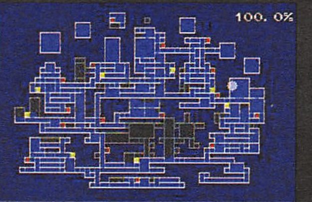
歪门邪道篇

本次的恶魔城的Bug依旧很多，经常发生一些莫名其妙的事情，比如死神的镰刀飞出去但是不会回来，收集者的头不会附着在身上，玩家等级高了之后会经常性死机，角色会卡在某处不能动等等，其中还被发现了2个很特殊的Bug，用这2个Bug可以将游戏流程缩短70%左右。

～BUG 1～

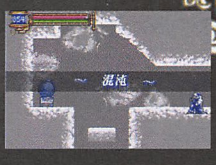
这个应该是很多人知道的bug了，在如图的位置上（大地图的位置如下图），注意一定要面向右边，否则不会成功，装备任何一种变身突进的魂（44/49/55）后变身，按说这里空间不足应该是变身失败，但是失败后主角飞到了屋顶上，这时如果从不同位置走出屏幕会到达恶魔城的很多地方（空间移动？），如果从下图的位置向左跳跃则会直接到达混沌，也就可以直接去见最终BOSS，无论是否满足最佳结局的条件。









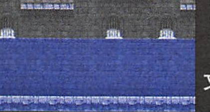


～BUG 2～

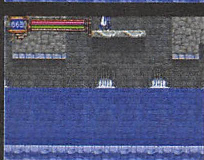
这个Bug是笔者在第一遍玩的时候不经意发现的，在拥有了二段跳能力之后，到下图的位置，这个时候因为没有ウンディーネ魂（踩水能力），因此如果用直上直下的二段跳是跳不上去的，但是如果在图示位置先向左跳，再向右跳第二次，也就是跳一个类似“く”的轨迹，就可以上去了，在台子的左端落脚，可能要多试几次，不过一定可以跳上去。下图是笔者未拿到ウンディーネ直接到达时计塔和地下深殿的地图，不过如果想不使用Bug1继续剧情的话还要回去拿ウンディーネ。

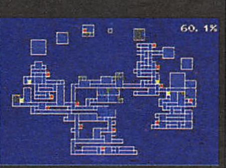






文/=ChinaGba= 攻略组







故事序盘的情节展开&新角色姿态明朗化



《Onimusha Tactics》的发售日已经决定定在7月25日，游戏的全貌也开始逐渐明朗起来。这次我们将为大家介绍世界观、基本设定、主要登场人物及相关游戏序盘的情节，并着重介绍在序盘中成为伙伴的新角色。

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003.7.25
	类型：SRPG	价格：4800日元

描写鬼武者的诞生和旅行的第1章开头情节大介绍

本作承袭了人气动作游戏《鬼武者》系列的世界观，这是一款操作拥有鬼之力的主人公“王仁丸”以及他那些个性丰富的伙伴们，打倒织田信长率领的异性军团“幻魔”为目的的战略RPG。让鬼武者系列独特的世界观与充满



战略性的游戏方式相结合，就是本作的目的。



←等待在成为鬼武者的主人公王仁丸面前的是各种艰难的考验。你能顺利通过吗？



→和幻魔军团战斗在地形高低不平的地图上。地形对战斗会有什么影响呢？

第1话：幻魔

王仁丸，鬼武者之力觉醒

为了寻求剑道的极至而踏上修行之旅的王仁丸，突然接到了师傅百地三太夫的紧急讯息。急忙赶往伊贺之村的王仁丸面前突然出现了数只幻魔，紧急关头他用三太夫传授给他的“鬼之护铠”的力量打倒了对手。鬼武者之力觉醒的王仁丸和妹妹胧一起奔向幻魔正在逐渐接近的伊贺村的国境。



“鬼之护铠”的力量！



↑王仁丸陷入危机时三太夫登场了。情节也发生了大逆转。



↑装备上“鬼之护铠”，新力量随之觉醒的王仁丸。

王仁丸和胧两个人的生身之谜



↑和幻魔战斗之后，三太夫告诉王仁丸原来他和妹妹的身体里流着鬼的血液。王仁丸在心中发誓要作为鬼武者和幻魔一族奋战到底。

向三太夫学习基本战斗系统

本作的战斗系统采用了倾斜视角向下俯视有高低差的地图，己方和敌人采用交换循环制行动。在第1话一开始和幻魔作战时，三太夫会将战斗的最基本要素传授给你。除了移动、攻击等动作中的初步行动以外，还可以学到诸如回复道具及各角色固有技的"特技""一闪"等使用的方法。



↑王仁丸使用特技"风刃之术"时需要消耗SP。



↑可以从远处攻击敌人。





↑→移动和攻击的有效范围都会受到地形高低差等的影响。

强力的反击指令"一闪"的威力



→以牺牲其他全部行动为代价可以使出强力的反击"一闪"。如果使用得当的话就可以摆脱危机。

第2话：伊贺的攻防

与实力雄厚的伙伴"伊贺三人众"一起打倒幻魔

在信长率领的幻魔军的铁蹄下，伊贺村化为恐怖的地狱。王仁丸和胧与侥幸生存的伊贺三人众彦一·坊丸·半平太一起挺身面对幻魔军团。战斗正在激烈时，突然出现一个年轻人射了信长一枪，这个敢于攻击信长的人到底是谁呢？



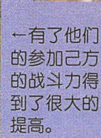
↑王仁丸和胧终于抵达伊贺村，然而村子几乎化为了一片废墟。

新角色CHECK！

伊贺三人众（彦一·坊丸·半平太）

王仁丸自幼的3个好友

从上边起分别是活力充沛的彦一、沉默寡言的坊丸、举止轻佻的半平太。这三个人从小就和王仁丸一起长大嬉笑打闹，无论何时总是一起行动。其实，这3个人好像都在暗恋王仁丸的妹妹胧。



←有了他们的参加己方的战斗力得到了很大的提高。

幻魔界之王信长降临

→立于所有幻魔顶点的魔王织田信长拥有着强大的力量。真的有办法可以打败这个将伊贺片草不留毁灭殆尽的魔王吗？为什么每次都是把信长描述成这样的形象呢？





↑突然出现的神秘年轻人，从高台上举枪射击信长……



↑子弹对信长似乎并没有效果，之后这两个人全都突然消失了。

为了生存和幻魔作战！



←为了阻止幻魔军侵入村内，王仁丸、胧和伊贺三人众一起合力对抗幻魔的杂兵群。

王仁丸他们离开故乡踏上了旅途

→王仁丸等人终于击退了幻魔军。为了粉碎信长统治世界的野心，他们告别三太夫离开了伊贺村开始旅行。



SHINING SOUL II

シャイニング・ソウルII

光明之魂II

人气RPG最新作的情节和新的系统正式公开!!

GBA	厂商：SEGA	发售日：2003.7.3
	类型：ARPG	价格：5980日元

最多可以4人同时游戏的动作RPG

本作是去年3月发售大获好评的最多可以4人同时游戏的动作RPG系列的最新作。

在本作中一改前作舞台。以被黑暗包围的岛“古兰特尔王国”为舞台，扮演继承光的战士，给自太古延续下来的光与暗之战画下终止符，展开宏大的冒险。



↑1个人当然也可以玩，不过最多可以供4个人一起玩，大家互相协力前进。

↓冒险的舞台有迷宫、房屋里、屋外等等，各种各样的地方。



主人公自8个角色中选择

在本作游戏开始时，玩家可以选择的角色（职业）自前作的4个人增加到了8个人。大家可以从特长各不相同的这8个人中任意选择一个自己喜欢的角色。适合不同风格的玩家。



→忍者华丽的斩技。这个职业最大的特点就是超乎其神的速度。



←黑暗巫师擅长使用魔法攻击。

8个游戏角色		
战士	阿莱克斯	曾打到黑龙的光战士的末裔，为了成为强大的战士而参加武术大会。
魔法使	帕梅拉	流着传说的魔法使的血液的少女。为了成为全王国第一的魔法使参加武术大会。
弓箭手	鲁因	妖精弓箭手，为了讨伐侵入他们所居住森林的怪物才志愿参加武术大会。
龙战士	泰罗斯	在修行途中路经此处，一时兴起参加斗技赛的龙战士。
格斗家	扎克斯	为了王国的人们挺身而出的沃尔夫林格族的格斗家。拥有惊人的腕力。
僧侣	普丽姆	流淌着光之传道师之血的凯特尔少女。受身为僧侣的双亲的命令来到了王国。
忍者	雷前	使用被称为忍术的招数的忍者，遵从先祖代代流传的卷轴内的预言来到王国。
黑暗巫师	布兰德斯塔	吸血鬼和人的混血。擅长黑魔法，由于讨厌光总被当成恶人，本质上是个善良的人。

呼唤强力召唤兽的召唤魔法

在前作只要储存了一定的“SOUL”就可以呼唤出图中的召唤兽给与敌人猛烈的打击。本作中，召唤兽依然健在，虽然召唤方法依然不明，但在使用召唤魔法和攻击敌人时，一定会有很精彩的演出吧，召唤魔法永远都是最华丽的。



↑像龙一样的召唤兽出现。



↑召唤兽开始攻击！整个画面中所有的敌人都受到犹如闪电般的攻击。

给全部敌人以致命攻击!!



←和前作哥莱姆相比，召唤兽的画面更加美丽，细节部分也绘制的更加精致。

《II》中总共加入了3个新要素

本作中，除了增加可选择的角色外，更采用了各种各样的系统。这里，我们就为大家介绍3个本作中新增的现已公开的新系统。有效的攻击、制作便利的道具，不管哪个系统都是冒险之旅不可欠缺的东西。活用系统才能顺利地进行游戏。

在神殿制作出新的道具

在神殿，玩家可以通过组合4种道具做出新的道具。尽管在普通的冒险中使用这些道具的机会不大，但是这个在神殿制做道具的设定依旧非常精彩。而且，有很多道具在神殿才能得到。



↑神殿离古兰特尔王国城似乎很近。



↑将4个道具放在神殿的石台上进行配置。



↑之后，再向神官祈愿就可以了。





↑→组合好后4个道具就会消失，新道具出现。

新道具完成！

玩家协力发动SHINE·FORCE

SHINE·FORCE是本作中新加入的特殊攻击技。玩家可以用这个招数攻击敌人或是打开宝箱。虽然现在详情不明，但是SHINE·FORCE绝对是通关必不可少的随身法宝。



↑在众多场合都可以使用SHINE·FORCE。是很有用的系统。



↑游戏中也会碰到只有使用SHINE·FORCE才能打开的宝箱。

投掷使用的新兵器"炸弹"

玩家可以使用本作中初次登场的炸弹，向敌人投掷攻击。另外，玩家也可以把定时炸弹放在地上，只听一声巨响敌人被炸得焦头烂额。不过大家使用时也要小心，如果被爆炸风波及自己也会受伤。所以在使用的时候一定要小心。



←只要把炸弹扔到敌人的身上就会马上爆炸，给敌人以重创。



→如果没有将炸弹扔中敌人的话，就会转变成定时炸弹，隔一段时间以后就会自动爆炸。



↑在武器店可以购买到各种各样的武器。



↑如果常常光顾的话是不是可以直呼其名呢?



↑去道具店的时候，母子三人会一起欢迎你的光临。



↑沉默寡言的老板。跟他交谈会不会很难呢!?

传说的斯塔菲2

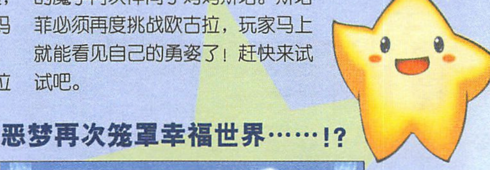
传说的海上动作游戏回来啦！

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.9
	类型：ACT	价格：4800日元

天界的王子斯塔菲又要活跃一番了，海上动作游戏《传说的斯塔菲》回归。其续作已经决定发售！本次介绍游戏序盘的故事。

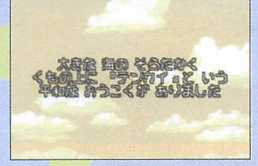
天界的王子又开始大冒险了！

海上恶者欧古拉被封在了壶里，斯塔菲终于可以和爸爸斯塔、妈妈斯塔和平地生活在天界上。但是，幸福的日子没有持续多久，欧古拉的魔手再次伸向了妈妈斯塔。斯塔菲必须再度挑战欧古拉，玩家马上就能看见自己的勇姿了！赶快来试试吧。



斯塔菲

←充满活力的天界王子。海星的样子是不是很可爱？



↑任何人都能和平生活的天堂，这就是天界。

恶梦再次笼罩幸福世界……!?



→在爸爸斯塔和妈妈斯塔的细心呵护下，斯塔菲茁壮成长。



欧古拉

→使大海充满坏人的元凶，从壶里逃出的他又企图干坏事。

前作《传说的斯塔菲》是这样一款游戏

为了能够使斯塔菲返回天界，玩家要使用各种技巧穿过机关重重的海上9关。打穿迷你小游戏的话能得到回复道具—珍珠。还有更多的宝物等待你发掘。



努力地游呀



→游泳虽然操作起来简单，但是速度稍慢，不过转换方向和急停却能轻松胜任。

旋转攻击



→能够高速移动的旋转攻击，虽说速度快，但是在做一些细微动作时却很吃力。

期待斯塔菲的新动作

《传说的斯塔菲》有着爽快的动作，新作中会出现新动作和乘坐物，可玩范围大幅提高。



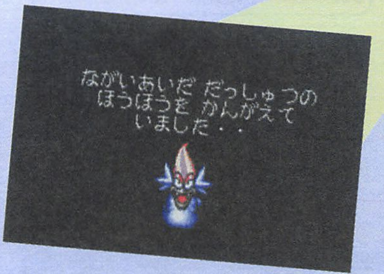
←虽是单人游戏但游戏性很深。

话题之一

欧古拉的邪恶企图

欧古拉在前作中被斯塔菲打败，结果被关进了壶里。备受屈辱的欧古拉使用噗哧欧古拉刮起飓风，企图从壶里逃出来……。





↑被关在黑漆漆的壶里的欧古拉当然不会被感化，满脑子想的都是脱狱的办法。

◆オーグラ
「ウソー！ アノ イマイマシイ
スタフィーオヤコメー！」

→为了一雪前耻而发誓要报复斯塔菲一家的欧古拉。



话题之二

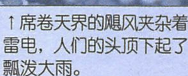
妈妈斯塔被绑架

噗哧欧古拉刮起的飓风不仅在海上引发了海啸，还波及到了天界，关闭欧古拉的壶也被刮倒。于是变成自由之身的欧古拉带走了妈妈斯塔。

→面对欧古拉卑劣的行径，斯塔菲悲痛地叫喊："不要带走妈妈！"







↑席卷天界的飓风夹杂着雷电，人们的头顶下起了瓢泼大雨。



→宠着斯塔菲的妈妈斯塔，儿子是她的生命。

←长着大胡子的天界国王。一脸慈祥的面容。

←斯塔菲眼中流下大大的泪珠。

话题之三

再次驶向大海……

斯塔菲对欧古拉穷追不舍，因为他绑架了自己的妈妈。由于悲伤过度，斯塔菲没有看清脚底，和伙伴大眼珠一起掉进了海里。新的冒险由此展开。



→对斯塔菲来说，大眼珠的制止根本一点用处都没有。



←斯塔菲的好友，很靠得住。

↑斯塔菲和晕眩的大眼珠一起掉进了海里。

↑欧古拉就在海里等着斯塔菲，斯塔菲和大眼珠能救出妈妈斯塔吗？



尽管该作的操作简单，但游戏内容深厚。这款弹珠台加入了很多充满挑战性的因素，相信从小孩到大人，都能从中得到最大的乐趣！！

GBA

厂商：NINTENDO	发售日：2003.8.1
类型：TAB	价格：未定

《红宝石·蓝宝石》版本的弹珠台

今年发售的大获好评的GB游戏《口袋妖怪弹珠台》的新作登场了。这次介绍的《口袋妖怪弹珠台 红宝石&蓝宝石》更是收纳了《口袋妖怪红宝石·蓝宝石》中登场的全部200种口袋妖怪。由于出现的口袋妖怪可以一个个登陆在口袋妖怪图鉴上，所以细细品味完成后的口袋妖怪图鉴更是乐趣之一。



←根据中央面板上表示的地形，出现的口袋妖怪也会发生变化。

有红宝石和蓝宝石两种弹珠台可以供玩家选择！



本作中收录的弹珠台共有红宝石和蓝宝石两种。一盘卡带就能够享受到两种乐趣，而且，这两个台子的线路布置、结构、口袋妖怪的出现率等也迥然不同。

登场妖怪多达200种，得到后可登录到图鉴上

在本作中玩家要操作挡板不让口袋妖怪掉下去，不断提高自己的成绩。弹珠台上出现的各种各样的口袋妖怪，都可以收到怪物球中。



口袋妖怪的动作生动可爱！！

玩家在本作中可以看到登场妖怪的各种各样的动作。这里就为大家介绍一部分他们的动作。



↑如果球掉下来的话，皮卡秋会用自己的电击帮助玩家。

→如果事先满足一定的条件，拉提亚斯和拉提欧斯就会帮你把掉下去的球捡起来。

多姿多彩的弹珠台以及奖励关

红宝石台、蓝宝石台有着不同的构造。而且满足了某些条件就可以进入奖励关。



↑露莉莉从鸡蛋中诞生啦！之后又会发生什么呢？

→有趣的附赠关也有很多。在场景中就隐藏着一个机关。



超级机器人大战D

高达及其魔神Z等各众多超人气机器人汇聚一堂的模拟RPG超级机器人大战系列的最新作终于登场了！

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.8
	类型：SRPG	价格：5800日元

《机战》系列最新作马上就要登场了!!

《超级机器人大战D》并不是前作《超级机器人大战R》的续篇，而是演绎了一个完全不同的故事。情节及主人公的有无，还有系统等详细情况仍然不明。请继续关注我们的后续报道。



←↓在战斗中也将插入大段声音字幕相配合的超凡画面。游戏更加精彩。



↑到底本作会讲述一个怎样的故事呢?

魄力十足的战斗画面！

甲児「ロケットパーンチッ！」

デューク「ダブルハーケン!!」

←各种人气机器人将出现在游戏中。

古连泰沙

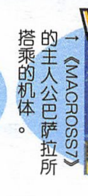
新登场战机的战斗画面大公开!!

雷霆王



↑六个机器人合体后的姿态，全长50米，体重1050吨。

VF-19 改F巴鲁基利



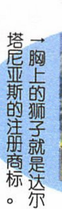
↑《MACROSS7》的主人公巴萨拉所搭乘的机体。

MEGA ZONE23



↑《MEGA ZONE23》中主人公乘坐的机体。

达尔塔尼亚斯



↑胸上的狮子就是达尔塔尼亚斯的注册商标。



兄弟二人协力冒险！

马里奥和路易RPG

同时控制马里奥和路易的RPG！

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003年
	类型：ARPG	价格：未定

在《马里奥和路易RPG》中，玩家要一个人操纵马里奥和路易两个角色。为了救治被魔女夺取声音的碧奇公主，马里奥和路易朝着玛麦丽亚王国进发了！他们将和充满笑声的王国国民们一起编织出充满个性的故事。游戏里充满了爽快的动作，为游戏更加增添了色彩！非常值得期待。



↑由于被哈哈忏悔魔女施了法，碧奇公主的声音被夺走了。现在只要一发出声音就会引发爆炸！



↑本作中的路易可不是配角哦。他要和马里奥一起活跃在游戏中。并在游戏中与马里奥共同战斗。

战斗 使用各种动作战斗！

在战斗场景中，玩家要敲下指令块选择动作。指令块中有用锤子攻击，闪避敌人的攻击等多种动作。随着故事的近战能够习得新的动作。



协力击退敌人！



↑→遭遇敌人后切换成战斗场景。马里奥和路易的协力动作叫Brother Attack。

事件 解开布满地图上的机关！

玩家能够同时控制两个角色的地方不只是战斗场景。在地图中玩家要碰到很多机关和陷阱，解开它们也需要兄弟合力才行。比如说马里奥一人跳不上去的地方，利用路易的协力技High Jump就能跳上去，想要顺利前进就要区分开各种动作的作用。



↑路易的High Jump。马里奥能抓着他的脚吗？

↓地图上的机关需要协力技才能通过。



←坏水管中喷出水来，不修理就过不去，该怎么样才能修理呢？

迷你游戏满载 等待玩家发掘

游戏中会出现各种迷你小游戏。虽然还不清楚迷你游戏和正篇之间的关系，但能肯定的是打穿迷你游戏能得到好东西！至于是什么暂时保密。



↑←本作准备了非常多的小游戏。

往年的名作《超级马里奥兄弟3》回来啦！

超级马里奥ADVANCE4

在FC上掀起热浪的"超级马里奥3"就要在GBA上登场了。特别需要注意的是和卡片E互动的新机能。



GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003年内
	类型：ACT	价格：未定

动作游戏的杰作脱胎换骨！

5年前，也就是1988年，在FC上掀起热潮的《超级马里奥兄弟3》再次登场GBA！虽然已经是老早以前的游戏了，但是它还是拥有一大批饭斯。控制着熟悉的马里奥跳起来打倒敌人，简单的操作透出无限的游戏性。本作可不单单是移植哦，追加要素多得要命。看看马里奥在最新机种上的样子吧！

→躲避地图上各种障碍物，向着终点迈进。



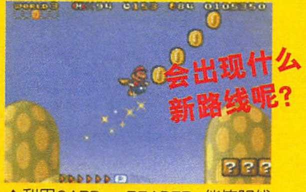


↑游戏舞台——蘑菇世界被分成了7个国家。进行路线在大地图上决定。

←跳跃动作的合理使用是本游戏的关键。

在CARD e READER+上出现新道路

本作最大的亮点是，使用CARD e READER+能够追加新路线。就算打穿全部路线，再读入卡带又能追加新路线，玩家能永远玩下去。



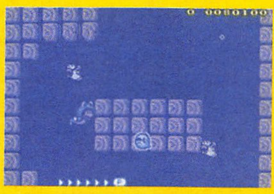
↑利用CARD e READER+能使路线的种类无限增长。会发售什么卡带呢？

马里奥在各个路线能变成各种姿态！！

《超级马里奥兄弟3》中，马里奥通过回收各种道具来变身。然后根据变身后的样子，马里奥能在空中飞，能在水里游。当然，游戏中有玩家熟悉的超级马里奥和燃烧马里奥。某些关卡不活用变身特技就不能通过，要好好动动脑子哦。



↑马里奥得到树叶后长出了尾巴。终于可以飞啦！



↑马里奥得到青蛙鞋后变成青蛙马里奥，在水中关卡需要灵活的行动，所以青蛙鞋显得尤为重要。



↑马里奥得到狸猫鞋后变成狸猫马里奥。除了能飞上天空，还能变成地藏佛。

文：TGFC的Cloudx

GBA游戏·从构思到上柜

GBA硬件性能彻底大探究　你绝对不了解的掌机平台　全面分析掌机软件开发

浅谈GBA的开发

概述

1. GBA游戏：昨天与今天

GBA自从发售到现在，已经两年多了。这期间，美、日、欧各种版本的游戏合计过千，软件可谓盛况空前；几乎所有的厂商都参与了GBA的开发，其中包括曾经和任天堂恩断义绝的SQUARE。最近一期的日本游戏销售榜，GBA游戏占到了前十名的八个；相比PS2很多像ZOE2这样的大作败走麦城、仅FF等少数几个名牌一枝独秀的局面，GBA游戏的实力确实不容小看。

今年GBASP发售，时尚精巧的外表迅速吸引了大量青年以上的玩家，在日、美、欧都掀起了抢购狂潮，被视为任天堂改变自身偏低幼形象、向较高年龄层次用户进军的一个重要标志。今后，预计主要面向较高年龄层次玩家的游戏也会逐步出现，并占据一定市场份额；而普通的GBA也不会消失，继续为开拓低年龄层次的市场铺路。

现在，借助电脑模拟器和GBA烧录卡，以及游戏店新游戏的迅速上柜，很多玩家已经玩过了不少GBA游戏。既然玩多了，不少人就产生了问题：GBA到底能做出什么样的游戏来？又是怎么做出来的？这两个问题众说纷纭，然而大多数只是猜测而已。

亲身经历者或许最有发言权。现在，作为一个实际参加过GBA游戏制作全过程的游戏策划人员，让我带大家浏览一下这两个问题，揭开GBA的那层神秘面纱。

2. “捉刀者”与烂作

不知大家注意没有,GBA上面大作固然也有,但烂作实在太多了。不客气地说，70%以上的GBA游戏最多勉强打个70分，其中至少一半可以归入垃圾游戏的行列。这是什么原因呢?

我们常说“这个游戏是A公司出的”、“亏得还是B这样的大公司,做的游戏怎么这么烂”！——其实，A和B这样的大公司往往只是发行商，游戏往往并不是他们做的。

那么这些烂作是谁做的?我们分析一个典型：GBA上的《超级忍——忍的复仇》（The Revenge of Shinobi）。

《超级忍》MD版是ACT不朽的名作，可此次的GBA版实在是惨不忍睹，让我们来看看——游戏开始以后，先是版权说明文字，然后出现：



↑很多人以为本作是THQ做的。错！THQ只是游戏在美国的发行商。





↑接下来是这两幅画面。OverWorks是世嘉的子公司之一，《超级忍》的版权拥有者和以前各作的开发者。这么看来本作是世嘉自己做的了？残念……



↑最后是——各位，这才是这部作品真正的开发者，隐藏在THQ和世嘉两面招牌后面的那个“捉刀客”。有谁听说过这个什么“3D6Games”吗？

在PS2、NGC等主机上，大发行商找人代做游戏的情况也很普遍。不过高档主机上他们往往对品质很注意，找的“捉刀者”不乏高手，拿出来的产品自然像模像样。但在GBA上，这些发行商一般都抱着随便的态度，往往只注意游戏的招牌、上市时间和资金开销（当然是越少越好），对游戏做成什么样子漠不关心，随便找个小开发商把游戏做出来了事。而开发商呢，自然也乐得糊涂，马虎交差。结果就是——GBA烂作如云。

像上面那个《超级忍GBA》,如果由世嘉亲自操刀，当然可以保证质量；但一则成本上升,二则要花时间。反正世嘉也不怎么管,所以THQ去另找“捉刀者”,报出了一个很低的开发预算和很短的时间,而这家“3D6Games”投标成功。但他们一无相关经验,二无足够时间,又缺少监督,结果就把这个著名的游戏做成了垃圾。

现在，捉刀者“3D6Games”已经倒闭了。但类似的情况在日美都存在，类似的“捉刀客”也还大有人在。特别是美国很多持有电影版权的大发行商，经过他们如此操持，那些由电影改编的GBA游戏大部分都是不堪入目的烂作，而且这种情况看起来还将继续下去——令人扼腕叹息。

3. 百万大作在哪里?

GBA发售至今,本销量超过百万的作品仅有《口袋妖怪》一部而已,其他最多也就在五六十万部。如果从全世界来看,销量合计过百万的也是寥寥无几，算下来也就是《恶魔城——月轮》、《玛丽赛车》等几部。如前所说，对比PS2游戏之不景气，GBA的情况可以说已经算很不错了；但遥想当年超级任天堂的盛况，GBA还是应该汗颜。

原因在哪里呢?

首先，消费者们的选择更多了。GBA也好，一般的游戏机也好，目的是用来休闲娱乐的。但现在已经不像当初SFC全盛时期，那时家庭娱乐的选择还不多，游戏机是很多人的首选；现在，DVD影碟机已经普及，上网聊天、网络游戏也成了重要的消闲方式。再加上传统的旅游、逛街、卡拉OK、读书看报，消费者的休闲选择实在太多了，不一定要选择打游戏。

其次，本来“边走边玩”是GBA的重要特点，但现在异军突起的手机娱乐功能很大程度上抢了GBA的份额。比如日本，基于java的主流手机游戏目前虽然总体水准离GBA游戏尚有不少差距，但价格低廉（300日元/月）、品种丰富、很多游戏具有创新精神，有不少还是真正的网络游戏，确实吸引了很多平时不怎么玩游戏的一般玩家；加之手机的游戏机能也在不断提高，GBA的游戏市场正逐渐被手机游戏一点一点的瓜分。

再次，在日、美、欧，GBA的造型和市场定位决定了购买者大部分都是小孩子，而小孩子们的购买力毕竟有限，他们每月能用在游戏上的钱



很少，只有精打细算、买最喜欢的游戏。任天堂也注意到了这点， GBASP的推出正是把玩家群向高年龄层次拓展所做的重要努力，目前SP的销售也不错。但既成的玩家格局是无法在这么短时间内改变的。

最后，厂家的不用心也是一个重要原因。如前所说，许多GBA游戏实际上是由三流捉刀公司制作的，品质低劣。这些为数不少的劣质产品很大程度给玩家当头浇下一盆盆冷水，影响了GBA游戏的声誉，大大降低了玩家的购买热情。

这些原因加起来，导致GBA的游戏销量一直不尽人意。百万级大作至今屈指可数也就是可以想见的了。

一般来说，目前能够卖得较好的GBA作品是以下这些：

- 大作的续作，像Pokemon，Mario等；
- 由著名电影、动漫改编的作品，如哈利伯特、游戏王，等等。这类作品只要能和电影动漫同步推出，销量通常都不错；
- 专门根据GBA特点认真开发的作品，如这次的《Made in Wario》；
- 极具创新精神的作品，如《逆转裁判》；
- 由著名厂商主推的其它作品。

今后，随着GBASP的普及，高年龄层次玩家逐渐加入，情况或许会好一些，但出现百万大作仍然不是件容易的事。

4. GBA游戏的将来

看起来，至少在比较近的将来，GBA游戏在大多数厂商眼里都是一个“次要角色”，他们的主力仍然会放在家用主机上；特别是欧美厂商，GBA在他们眼里只是陪衬而已。但日本厂商对GBA还是比较重视的，他们在GBA上花了比较多的精力，回报也不错；今后如果有什么GBA大作的话，开发者多半还是日本厂商。

Q & A



Q. GBA的机能到底怎样?

A．厂商公布的GBA机能如下——

CPU：	32位RISC CPU（ARM7TDMI）/16.78MHz	
兼容性：	集成8位CISC CPU Z80，兼容于GBC，但不能和GBA的CPU同时工作。	
内存：	系统ROM	16KB
	工作RAM	32KBCPU内嵌＋外部256KB
	VRAM	96KB
	OAM	64位×128
	调色板RAM	16位×512（256色用于角色，256色用于背景）
	卡带记忆体	最多32MB ROM或闪存＋最多512Kbit SRAM或闪存
显示：	大小240×160像素、32,768色模拟显示、特效（旋转、缩放、alpha混合、淡入淡出和马赛克），共6种显示模式（Mode0-Mode5）	
操作：	控制键（A、B、L、R、START、SELECT和方向键）	
音源：	4音源（相应于GBC，PSG格式）＋2个直接音源（PCM格式）	
通讯：	串口通讯（8位/32位、UART、多玩家、多用途、JOY总线）	
卡带：	兼容GB/GBC	

上面这一大串文字和数字是不是有点烦? 没关系，让我们对比超级任天堂SFC来看：SFC内存为128KB，显存（VRAM）为64KB，CPU为16位3.58MHz的65C816，音源为8PCM，解析度为256x240。所以GBA除了音源和解析度外，硬件机能上超过SFC不少。从实际开发中的经验来看，大致上可以把GBA看作一台两倍机能的SFC。

Q.为什么多数GBA游戏素质不如SFC?

A． 既然GBA的机能超过SFC，为什么大多数GBA游戏的画面素质不如SFC，甚至还不如一些GBC游戏呢?

说到底，还是厂商制作态度的问题。比如，SFC的超级大金刚按照SFC正常开发方法是做不出来的。但负责开发的程序员和美工密切合作，用了一些特殊的方法，终于成功的突破了SFC的硬件表现力。但在GBA上，由于大多数厂商急功近利，很少有人愿意花时间去研究，做出来的游戏品质自然也就可以想到了。

Q. GBA的画面是怎么显示的?

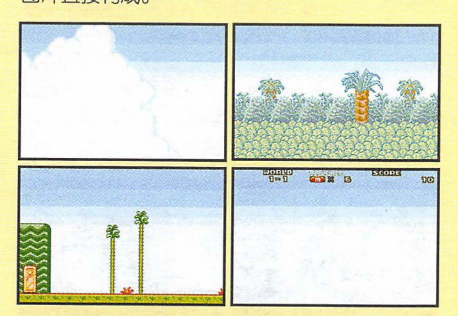
A.这个问题要先介绍一个基本概念：Tile。

Tile是一种2D游戏的基本图形单位。1Tile ＝长宽各8像素的一个方块，角色、背景都可以用

不同Tile拼成。GBA这样的2D游戏机内建硬件Tile引擎，可以利用硬件电路以tile为单位对图形进行运算，速度非常快。一般GBA游戏运行速度都在60帧/秒，少的也有30帧/秒。同样，对显示图片GBA也有相应的优化，速度也非常快。

再看GBA。在GBA游戏中，画面系统由背景（Back Ground，简写为BG)和角色(Actor)构成。

这里说的背景，在游戏中表现为以不同速度相对运动的各种场景，可以是地面、树林、房屋建筑、天空等。背景可以由Tile构成，也可以由图片直接构成。



《超级玛丽advance》用了四层背景，分别为远处的云、较远处的树林、近处玛莉走的道路、状态和分数显示。背景由Tile构成。



↑上面四层背景合起来就是这个样子。

GBA有6种背景显示模式，分别为Mode0-Mode5。Mode0/1/2对应基于Tile的显示格式，Mode3/4/5对应基于图片的显示格式。

背景模式	Tile格式		最大Tile数	发色数/调色板数
	旋转/缩放	背景层数		
Mode 0	否	4	1024	16/16 256/1
Mode 1	否	2	1024	16/16 256/1
	是	1	256	256/1
Mode 2	是	2	256	256/1
背景模式	图片格式			颜色数
	旋转/缩放	背景层数	屏幕大小	
Mode 3	是	1	241×160	32,768
Mode 4	是	1	241×160	256
Mode 5	是	1	160×128	32,768

至于角色（Actor），一般在游戏中表现为对手、主角、NPC等。GBA的角色全部使用Tile构成。

回过头来,我们看看几个常见游戏是怎么做的：

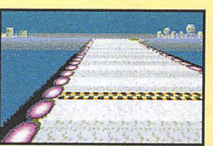
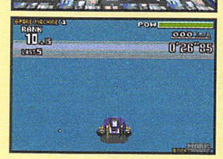
1、Super Mario Advance

见上面的分解图。背景模式使用Mode0（Mode0允许使用4层背景，但不能放缩回旋），在这个游戏中的分配情况是（以第一关为例）：第一层是作为远景的天空和云彩；第二层是作为中景的树林；第三层是作为近景的地面（也就是玛丽走的路）；第四层用作2D显示界面（命数、分数、关卡等）。玛丽、敌人等由Actor构成。



2、F-Zero Advance

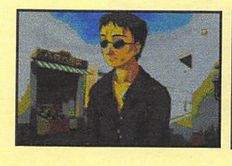
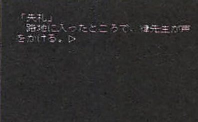
使用Mode2。Mode2允许使用两层背景，可以分别放缩回旋。所以F-Zero使用一层作为远处的天空和赛道下方的城市，另一层作为赛道，利用放缩回转模拟出3D效果。使用Actor构成文字、界面、赛车等。


↑两层背景、角色的分解图和合在一起的样子。

3. 文字AVG

GBA上的某文字AVG。使用Mode3或4，用一张图片构成背景，文字和界面则由Actor构成。



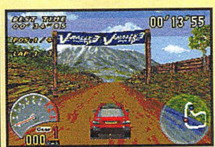
↑实际运用中，大多数GBA游戏用的是以上这三种方法。

4. GBA有3D机能吗?

这个问题要分两部分来看。

首先,GBA没有像PS、PS2那样的3D处理器，因此无法以硬件的方式运行3D多边形图形；但还是有一些厂商——特别是欧美厂商,花了不少精力去研究,成功地用软件方式实现在GBA上运行3D多边形游戏。比较典型的有:2D场景3D角色的《托尼滑板》系列（Tony Hawk's Pro Skater）、3D场景2D角色的拉力游戏《V rally 3》,等等。





↑《托尼滑板4 GBA》和《V-Rally 3 GBA》

从实际效果来看，前者不错,后者多边形爆裂和消失的现象比较明显，但总体效果还算可以。另外有几家欧美开发商曾经放出过自行开发的GBA 3D引擎演示，其中一个是《MGS》第一个场景纵览。效果相当不错，但用在实际游戏中肯定还要打不小的折扣。

至于角色和场景都是3D的游戏，受GBA机能限制，目前还没出现。

另一方面，利用GBA具有的放缩回旋效果，再加上动画背景技术，完全可以做出惟妙惟肖的3D游戏来。最典型的莫过于《古惑狼GBA2》（Crash Advance 2），在滑水关就是利用这样的技术，达到的效果毫不亚于PS版古惑狼3的类似关卡——当然，这么做的局限性很大。



↑《古惑狼GBA2》的3D效果。

5、GBA是怎么播放动画的?

时常有人问：GBA能放动画吗？答案是:能，但用的是比较原始的方式。

我们知道，动画片理论上是用每秒切换若干帧图片的方式做出来的，帧数少则8帧/秒，多则60帧/秒不等，但这样做的数据量太大；电脑上常见的mpg和wmv等格式的动画文件则用了视频动态压缩算法，大大压缩了容量。

GBA没有专门的运动图像解码芯片，自身的CPU速度也不够，所以不能用软硬件解压的方式播放mpg或其他格式的动画文件。但GBA有3种显示模式可以显示图片；既然如此，我们每秒显示若干帧相关联的图片，不就是播放动画了？——事实上，GBA有片头动画的几个游戏都是这么做的。播放动画时，常用的显示模式为Mode4，帧数并不高，大概每秒10-15帧左右。饶是如此，再加上图片压缩，动画仍是太费容量了：著名的《魔戒之王——双塔》GBA版，只因为收入了稍长的电影片段，就不得不使用128M的卡带。





↑《魔戒之王——双塔记》GBA版的片头动画。

一般出于成本考虑，很少有厂商在游戏中使用动画作为片头。

6、GBA游戏为什么这么暗?

GBA的游戏多数都比较暗。当初任天堂为了压缩GBA成本而选用了相对廉价的液晶屏,导致早期很多游戏效果不佳。特别是《恶魔城·月轮》，只要屏幕侧过来一点基本上就看不清。后期的液晶屏开始逐渐采用加亮型,效果略有改善；但实际上也仅提亮了20%左右,总体效果仍不令人满意。

后来,厂商逐渐开始在软件上下功夫,制作GBA游戏的时候特意做得亮一些。这样不少游戏在模拟器上看亮得几近发白（如任天堂的《火焰之纹章·烈火之剑》）,但在GBA上的效果就很好。当然，GBASP完全解决了亮度问题，这是后话。





↑FFTA在两种显示模式的对比。左边对应一般GBA，右边对应GBP的电视显示。请注意下方的版权字体，可以明显看出GBA模式特意做的加亮了很多。

GBA游戏是谁做出来的?

GBA游戏开发跟别的游戏开发相比，组成人员差不多，规模则相对较小。

1. GBA开发组的组成和人员的分工

GBA游戏从前期设计开始算，一直到后期debug，要是单算项目组成人员的话，大概是这些：

（1）项目经理：一人。

负责要资金，讨人手，算算日程表，打打小报告。其实就是控制预算、协调进度、促进沟通、分配资源。还要解决各种问题：从跟公司上层和发行商嚼舌头，直到端茶送水买耗子药，反正只要是跟项目有关的、别人解决不了的大小事都由项目经理一人挑了。

通常来说，对游戏项目经理的要求是：

——有项目实际经验，懂得这个游戏的特点和流程；

——有魄力，有决断，优柔寡断是很难做好项目经理的；

——要能够凝聚团队精神。游戏项目中出现争执很正常，但要能够及时化解，这个“消防队员”的工作常常落到项目经理头上；

——善于跟各种人员打交道，尽量满足来自各方的要求，同时拒绝不合理要求，维持良好的制作环境。这点后面还要谈到；

——最后，还要知人善任，把适当的事情交给适当的人去完成。特别是游戏策划，要是项目经理包办策划的事，那策划就不知该做啥了。很多游戏项目的失败都源于此。

（2）游戏策划组：组长一人，组员若干人。

组长负责游戏的总体策划，也就是游戏做成什么样子，是ACT还是RPG，有多少关、多少主角、多少敌人、多少道具武器，各自的性能参数等等，只要是跟游戏有关的、总体性的东西都要有组长来敲定。此外，在制作过程中，他也要承担等量的实际制作任务。

组员的任务主要是参与讨论，群策群力提供点子；按照分工负责相应的工作，比如设计制作关卡、细化设计系统等。

顺道说一下，游戏策划可不是想做什么就做什么。事实上，更多的游戏项目是“带着镣铐跳舞”。来自各方的要求往往使得策划山穷水尽、无计可施，可供发挥的余地几乎没有；有时候更有很多看似荒谬的要求都不得不接受，并绞尽脑汁为其想出“做成游戏的办法来”。如某个由电影改编的现代动作游戏，电影发行公司一开始要求“不能开枪，不能出血，5个主角要同时出现，第一主角出镜率要80%（可这位第一主角是个胸大无脑手无缚鸡之力的西洋傻大姐...）”，这游戏还怎么做？！——不要笑，真的有很多游戏就是在这样的无理要求下逼出来的，其质量、可玩性也就可想而知。对于这类无理要求，项目经理尽可能拒绝，但时常无法拒绝，这时候还得策划想办法。

对组长的要求，当然是熟悉要做的游戏类型，熟悉开发流程，能写出令各方满意的设计文档、并有很高的实际制作能力，只动口不动手的组长一般不受欢迎；针对GBA游戏的特点，策划组长还要有精益求精的精神和很强的细化分析能力。此外，因为需要领导策划组与别的组交流，一定的领导才能和相当的表达能力也是必要的。

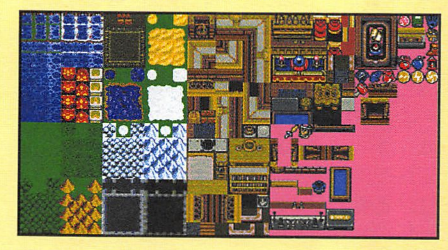
至于组员，要求则是熟悉这种类型的游戏，熟悉开发方法，能够与别的组顺利交流。

有时候，如果要做有大量对白的游戏（如RPG），往往还需要独立设剧本作者。

（3）美工组：组长一人，组员若干人。

组长负责研究决定美工风格、工作量和时间，也包括做具体工作；组员负责提建议和实施。具体来说，美工主要做的是制作Tilekit和地图两件事。

所谓Tile Kit，是指以tile组成的、GBA游戏的基本图形单位集合。GBA背景能用的Tile 总数可以很大，但种类一般最多只能有1024个；为此有必要用少于1024个的Tile组合出游戏中的基本图形集合——Tile Kit（如下图例），再用这些基本图形把游戏地图——拼出来。



↑一个仿Zelda GBA风格的Tile Kit。暗红的部分实际显示为透明。

TileKit完成之后，一般是由策划负责拼出比较潦草的场景，再由美工负责精修；也有完全由

美工负责拼出来的。其间为了达到尽可能高的质量，拼出的场景和TileKit本身都要历经多次修改，甚至完全重做。

（4）动画组：组长一人，组员若干人。

动画组员负责制作游戏中的角色动画，也就是玛丽、乌龟、蘑菇、幻兽、NPC等会动的东西了。

角色动画制作的方法有手绘和用3D动画软件渲染两种。



↑手绘的《时空之旅》（Chrono Trigger）角色动画，但帧数有所缩减。

为了使得角色动画尽可能逼真丰富，帧数当然越多越好，这就要增加Tile的使用量；但技术上又要求尽可能减少Tile的使用量，因为受GBA硬件限制，角色动画也只能用1024个不同的Tile。为此，能重复使用的Tile一般都要重复使用。

同样，为了达到最佳效果，角色动画一般也要历经多次更改。

（5）程序组：组长一人，组员若干人。

任何游戏中，程序代码是各种画面、特效、动画、人物行为的基石：这些都要由程序员来负责，最后显示在GBA屏幕上。此外，别的组使用的编辑器也是由程序员负责开发的。优秀的程序员还经常和策划、美工、动画一起协商，实现很多看似无法实现的效果。

程序组长一般负责分析游戏策划书，提出程序架构方案；然后将任务分解细化，交由各程序员（包括自己）分别完成。所以他要熟悉开发流程和程序架构、精通程序代码，同时还要有相当的交流能力和领导才能——他是项目组中，和别人交流程度仅次于项目经理和策划组长的人。而组员一般负责具体实现某一方面的工作，如编辑器、角色行为、游戏逻辑和机理、图形显示、碰撞判定等。

（6）音效组：一人。

音效师负责游戏中的各种音效制作与合成，如武器发射声、刀剑相交声、脚步声、瀑布声等。如果有必要的话，也要录制人语语音。



↑有人语语音的GBA游戏：《Dancing Sword》

至于游戏中的音乐，如果相对简单的话一般也由音效师完成，比较复杂、要求较高的可能外包给更专业的音乐创作人员。不过考虑到GBA游戏的成本，这么做的公司很少。

（7）测试组：组长一人，组员若干人。

他们的任务就是：用各种BT的方法玩游戏——也可以说虐待游戏，直到打出bug来了为止，然后将bug上报，继续找下一个bug。

组长的任务是负责分析bug可能出在哪些地方，制定相应的测试计划，负责管理bug数据库并承担一定的测试任务。测试员的任务则是尽可能多的报bug，并及时提醒相关人员改正。

很多人认为测试员的工作“整天玩游戏”是“非常有趣的事”。其实，有趣的只是头几天，后面往往面临的是将一个关卡反复玩上数百遍，在一个可疑地方来回测数十次，直到打出了bug为止；或者眼睛盯着画面上的每一个tile，对其中哪怕一点不协调的地方也不放过。再加上测试员通宵加班加点是家常便饭，这样的工作何谈有趣，几乎可以用痛苦来形容！但正是因为经历了这样苛酷的考验，做出来的游戏才没有bug；而也正是因为没有经过这样的洗礼，很多PC游戏才会问题丛生，被人唾骂。

2. 美日GBA游戏开发的对比

以上说的是欧美游戏公司的情况。日本公司来说情况有所不同：

一般日本GBA项目组，规模小的常把项目经理和策划合为一人，称为Director（指导）或Producer（制作人）；规模大的也设策划，称为planner，由Producer领导。

日本公司的策划和欧美公司不同，他们一般不管到具体关卡这样的细节，只负责系统设计和主要参数调整。至于关卡细节一般由美工负责，角色行为细节由程序员负责，再由策划监督检查。所

以日本公司的程序员和美工其实很大程度上兼了策划的工作。

日本公司一般不分美工组和动画组，而往往统一叫“designer”，如：BG Designer（设计制作背景），Character Designer（设计制作角色动画），Effect Designer（设计制作各种特效），等等。所以日本公司的designer和欧美公司是不同的。



游戏开发流程



GBA游戏开发时间，最短的3个月，最长的一年多一点，视游戏类型和质量要求而定。一般来说，RPG制作时间长，ACT制作时间短；对产品质量要求越高，制作周期越长。

下面就以欧美游戏开发组的运作为例，来看看游戏的开发历程。（其实日本游戏开发组也差不多）

1、前期策划——大家一起抓耳挠腮

往往是从前一个游戏项目末期开始，后一个项目就已经在酝酿中了。这个时候策划组长往往会接到关于后面一个项目的通知，比如得到了某个电影版权，准备做成游戏；或者某个名作要开发续集；当然也可能是没有太多的限制，任由发挥（不过这种事很少）。

从这时候开始，策划组长（可能再加上一个组员和一个程序员）就要做分析，根据当前和未来一段时间的市场趋势、可用的人力资源、时间等要素，先定出大致方向。比如：是做格斗游戏呢，还是RPG？游戏有哪些独特的亮点？采用什么视角？大致长度多少？什么时候发售……等等，然后写成一份草案，送交公司上层审批。

草案直接获得通过是——几乎不可能的。一般来说，总要历经若干次唇枪舌剑和修改，方可令公司上层“龙颜大悦”，拨下宝贵的人手和资金。特别是由电影动漫改编的游戏，上面的“婆婆”除了自己公司还要有原作公司，而这些原作公司往往喜欢漫不着边际的提各种稀奇古怪的要求，比如上面提到的那个“不开枪不出血的西洋傻大姐的大冒险”，碰到这种情况策划只有自认倒霉，陪着笑脸去跟他们磨嘴皮了。

好不容易，草案获得通过，公司人手安排也到位了。接下来，策划就要广泛的分析各种类型相近的游戏，还要多开会、多讨论、多抓耳挠腮，最后拿出一份详尽的游戏设计文档来。这份设计文档可以说包罗万象，故事大纲、剧本、角色、视角、武器道具、战斗、系统、关卡分布都要包括在内，而且要配图，用来详尽说明每一个部分的要求，给程序美工动画指明方向。这份文档短则四五十页，长则洋洋洒洒数百页之多，而且还会随时保持更新。

当然，这份文档也不可能一次通过，免不了还要继续磨几回嘴皮。

与此同时，别的组也不闲着。各种前期调研正在紧锣密鼓的展开，根据草案，争取能把游戏中所有需要的编辑器制作完成，游戏引擎基本完成，新技术做好研究，各种资料也要备齐，以免开始制作时手忙脚乱。

最后，制作组一般要拿出一个试做版，送交公司上层审批。如果公司满意了，那么就进入下一个阶段：制作阶段。

2、制作阶段——大干快上

制作阶段的主题就是“大干快上”，在这个期间要围绕游戏的预定目标进行紧张的制作。其中包括：

（1）程序组：因为前期已经把游戏引擎初步完成，这个时期的主要任务就是继续完善引擎，同时还需要完成各种特效（一般要和别的组合作）。一般来说，GBA游戏的特效主要还是靠美工或动画完成，然后程序调用，不像PS2以上的游戏机有很多特效是程序员写出来的。

此外，让游戏里的角色按照设想动起来也是主要任务之一。这就需要程序员和游戏策划合作，完成角色行为代码，然后由策划调整。这部分工作往往占到了GBA程序员工作量的一半以上。

（2）美工组：主要是按照设计文档要求，完成各种背景Tilekit、制作或精修关卡背景。通常大部分游戏对关卡的要求都不高。比如RPG游戏，一个民宅放的位置只要大致正确就行了，所以这部分工作可以由美工独立完成。但也有些游戏——比如超级玛丽GBA那样的ACT——对关卡要求很高，只要稍微误差一点手感就差了很多。这样的游戏通常是由策划负责把关卡场景先做出来，然后交给美工完善。

制作过程中为了精益求精，返工数次是常有的事。

（3）动画组：主要是制作角色动画。GBA游戏中，通常来说RPG对角色动画要求不高，主要是量大；ACT要求较高，而且角色上附着的碰撞

判定区域也比较关键，需要策划来调整。如果是格斗游戏，角色动画和附着的碰撞判定区域跟手感好坏直接相关，重要性不言而喻；这时候往往就需要策划或者程序员来进行逐个、逐帧的调整，非常费心费力。

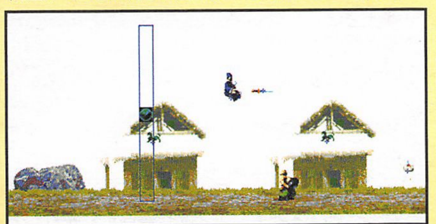
同样，角色动画也需要不断修改或是返工。

（4）策划组：这个时期的主要任务是细化、集成、调整。

●细化：游戏设计文档里的东西有些只给出了大纲，有些则没有涉及到（比如RPG中一个城内所有非关键NPC的对话），需要有策划在这时候写详细。为此，游戏设计文档和由此衍生的各种文档需要经常修改。

●集成：从美工处得到的背景，从动画那里拿来的角色动画，需要在编辑器里合成为系统和关卡，并指定好游戏逻辑；比如哪个事件先发生、哪个后发生，NPC的行走路线等。有的逻辑关系可以用编辑器指定，有的则需要直接写在程序代码里。

●调整：细化完成和集成完毕后，这部分游戏或许可以动起来了，但玩起来的感觉一般都是一塌糊涂。为了能玩起来感觉好些，策划就要花大量的精力调整游戏。调整的内容包罗万象：关卡的布局和长度、各种踏脚点的位置、NPC的移动速度和范围、角色碰撞判定区域的大小和位置，等等，甚至角色动画播放速度这样的问题有时也要策划来调整。这是一件非常繁重的工作，有时候仅仅是一个跳的动作就要花费一天半的时间来调整，策划做得头晕脑涨、恶心呕吐是正常事。



↑已经集成并调整完毕的某游戏关卡的一部分。

（5）音效组：主要是制作音效，把背景音乐和音效集成到游戏里去。同样工作量非常大。

（6）项目经理：主要任务是监控整个项目的运行，和上层及有关方面及时协商，保证项目避开危险，按时按质顺利进行。

在这里我们就可以看到，以上各组的工作都需要跟别的组合作，尤其是策划组。所以团队合作精神往往是游戏开发组工作是否顺利的关键，而游戏项目组最忌讳的也就是个别成员的个人英雄主义倾向。无论是国内还是国外，很多游戏项目半途而废，很多都是因为成员惟我独尊、意气用事、缺乏团队合作意识，导致争执不断，内部逐渐出现裂痕，最后危机爆发、大家不欢而散。

正因为如此，在游戏公司招聘的时候除了专业技能，是否具有团队合作精神也是重点。

3、Debug阶段——与bug斗其乐无穷？

终于，好不容易一个GBA游戏基本完成了。然后呢？

之后就是——漫长&痛苦的debug时间。游戏基本完成一般意味着alpha版，它的标准仅是：所有功能完成，游戏能够打穿。也就是说，可能会死机，可能会花屏，游戏的关卡可能布局乱七八糟，界面可能只有几个选项，甚至游戏能够随意选关（这大概是所有玩家都会欢迎的吧？）。这怎么行呢？

所以，在alpha版完成之后，还有beta和master两个阶段。Beta的标准是，游戏没有100%死机的bug，能够顺利运行；基本调整完毕，整体感觉到位，没有大的图形问题；各种界面都已经完成。而master则意味着游戏全部完成，拿出的产品能够拿到市场上去卖，同时项目基本结束。

在alpha版以后，我们的品质监管人员——游戏测试员就要正式上任了。前面说过，他们的任务是保证游戏中所有的bug都被查出来并且修改完毕，所以他们的工作非常繁重：一个相对简单的GBA动作游戏，所有bug加起来都能到1500个以上，这么多bug都要上报、监督修改结果、检验，情况可想而知；更不要说bug更多的RPG了。

在这个阶段，项目组加班加点是家常便饭，通宵改bug也是常事，非常辛苦。往往是所有人的神经都绷紧到了极限，爆发争吵也是常有的事。这时候就需要项目经理经常“灭火”，安慰组里成员，化解争吵。

这个阶段大部分工作都是debug和调整。如果说有什么新东西的话，那也就是界面等杂项而已。

4、提交——噩梦的终结

终于！Master版的游戏做出来了！！！如果这时候有人问制作组成员的感受，回答是——

没人回答，因为都回家睡觉去了……经过beta和master两个阶段，所有人的精神都已经

疲乏到极点，都想尽快回家睡个痛快觉。

但是且慢，这个时候项目经理还有最后一件事要做。

我们知道网上可以找到很多GBA的ROM下载，那些是后缀为.gba的ROM文件。GBA项目组完成的master版游戏也就是跟这差不多的一个文件，但还没有标准化；这就需要用任天堂提供的一个工具软件进行标准化，加上官方编号、版权信息等，再用一些垃圾数据把ROM的尺寸撑大到刚好32、64、128或256Mb。使用EZ-Flash等烧录卡的朋友会注意到，网上的rom其实可以精简尺寸（比如128Mb的《FFTA》可以精简到78Mb左右），其实就是把那些垃圾数据再去掉而已。

这样经过标准化处理的一个rom文件随后就连同其他一些资料被提交给任天堂进行审批，这些工作一般由项目经理完成。至此，开发组工作已经完成了99%，很多人已经可以回家睡觉或者是游山玩水去了……

开发结束之后



1、等待、等待、等待……

我们的标准化Master版游戏已经提交给任天堂了。至此，项目组是否可以解散了呢？

还不能，因为任天堂还要花一些时间对游戏进行测试，指出其中的问题所在。一般来说，任天堂对GBA游戏的反馈短则几天，长则几周；不过要求不像NGC游戏那么高，只要事先细心核对了他的技术规范，一般都能获得通过；如果没有获得通过，有关人员必须尽快召集起来进行讨论修改，之后第二次送交审批多半没问题了。

这段时间内很多人已经回家休息了，或者出去旅游了；不过万一要修改，却发现有关人员远在天边，一时无法赶回来，那可够恼火的；所以一般项目经理都会让大家留下联系方法，并且打好招呼：“不要走远啊。”

终于，任天堂的反馈来了！

结果是——顺利通过！！！

万岁！！！就等着数奖金了！对了，还有项目经理允诺的庆功宴，一定要好好的敲诈他一顿，之后去云南丽江、四川九寨沟好好玩玩！对了，去新马泰也不错，听说最近新开了土耳其旅游，要不去看看……

——至此，整个项目全部结束，项目组解散了。一般来说，项目结束之后都会允许一段时间的休假，所以组里的成员像上面这样的盘算是少不了的。不过，这时候往往后继项目也已经排上了日程，策划组长可能已经开始构思后面的项目该怎么做了……

2、卡带生产、上市与数钱

后面的事情就跟项目组无关了。接下来，因为GBA的卡带生产由任天堂一家垄断，公司上层将通知任天堂何时发售游戏，向任天堂下第一批卡带订单。发售前，卡带应该准备完毕，各种各样的促销活动和广告也“你方唱罢我登场”。到发售日那天，游戏正式上柜销售，然后就是数钱、看销售情况决定是否下第二批订单……

到这里，一个GBA游戏全部开发和发行流程结束。之后视情况而定，如果销售情况良好，可能公司会要求项目组成员提供一些资料，为出“官方攻略”作准备，这都是后话了。

结束语



大致上，GBA游戏的制作流程就是这样的。从这个制作流程中我们可以看到，游戏制作是许多人汗水和辛劳的结晶，是大家齐心协力紧密合作的成果，绝不仅是一两个人的功劳。GBA如此，PS2以上的游戏更是如此。

所以，在各种公开展览、发布会上，各游戏的主要制作人风光无限地大谈什么“我的游戏如何如何”的时候，请大家记住：这位制作人的作用或许是关键的，但更重要的是，他背后有一群默默无闻、不辞辛劳的制作人员在，他们是这个游戏的幕后英雄。要是没有他们的努力，这个游戏将永远停留在纸上，这位制作人也将一无所成。打个比方：如果用人体来比喻，制作人或可比作大脑和神经，其他制作人员则是骨骼，是肌肉，是血液、皮肤和内脏。如果没有了骨骼、肌肉、血液、皮肤、内脏，大脑和神经将什么也做不成，只能落得这么一个结局：放在实验室里作为标本供人观赏。

到此，我们这短短的一瞥就暂告一段落。大家是否已经对GBA本身和GBA游戏制作有了一定的了解呢？如果觉得意犹未尽，还有什么问题想要提出的话，欢迎大家来TGFC论坛（http://www.tgfcer.com/club/）进行探讨。

GAME BOY ADVANCE SP™



召唤之夜-铸剑物语最终研究

文/转生之炎

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003.4.25
	类型：SRPG	价格：4800日元	其他：——

——快速通关法——

大家是否觉得最后一段情节中按剧情要求来回上下50层迷宫颇为麻烦呢？其实有另一种方法。一开始坚持选择用精灵铸剑，再等所有的人都离开房间，此时进入与冰之圣灵对话（见图01），可以选择"是"和"不是"。选"是"就把自己的精灵铸造成剑，然后冰之圣灵就成了你新的精灵了，然后就可以直接去打最终BOSS通关了，别担心，通关之后仍然可以使用自己的精灵。

——关于多结局——

看完CAST名单后还会有一段隐藏剧情，游戏的多结局就出现在这里——这个游戏是有隐藏好感度设定的，每次剧情告一段落后主角和她（他）的护卫兽便会选择一个夜晚散步的地点，在不同的地点会遇到不同的人，与心仪的人多多约会便能迅速提升好感，另外在游戏中还会出现许多选择影响好感的选择。最后的隐藏剧情的内容取决于好感度最高者，共有サナレ、青玉锻圣、ヴァリラ和ラジォ四种。

——如何拿到全武器——

可以说铸剑物语最大的乐趣在于收集和锻造，而按照正常的通关流程进行必然会出现许多武器空缺的编号。下面让我们来一步步完成全武器制霸吧。

1、这是最主要的。与银之匠合的大叔对话可以选择打造的武器类型，共有5种，任选一种打造出他给你的秘传上的武器后再找他可以继续得到新的秘传。另外，每次剧情对战后都会给你再次选择的机会（剑类武器秘传由剧情直接得到），要趁试练结束前将之打造出来--因为到下次剧情对战后，新的秘传将会取代旧的，这样就会漏掉一些。

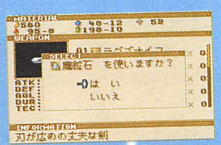
2、每次对战前到中央工城2层的街市处逛逛，可以在居民处打听得到武器的打造方法。

3、在迷宫中与BOSS战斗，某些敌人死后也会有秘传留下。

4、在剧情对战中打坏敌人的武器可以得到新的秘传（最好将武器的TEC熟练度练至最高再去）。在敌人防御的时候攻击他会使武器损耗的很快，利用这点便很容易损坏对手武器。

5、带有属性的特殊武器获得方法：锻造一般





性武器只需要炎水风雷4种属性的矿石，但要锻造出带有属性的特殊武器则需要收集第5种材料"魔矿石"。魔矿石是没法买到或用材料变化得到的，只有迷宫中几类特殊的敌人带有。他们的共同特征是带有暗红色血迹的钢铁武器（即怪物图鉴中编号66以后的几类敌人）。视敌人等级不同得到的魔矿石数量也不一样。将普通的武器加入不同数量的魔矿石就能打造出相应编号空缺的特殊武器，这类武器比同等阶段普通武器的攻击力更强，并且具备不同属性特征，运用得当将在大大减轻战斗困难的同时满足收集的乐趣。

另外要注意的是控制剧情的发展速度。一个阶段的武器拿完后（编号没有空缺）再去发展下一阶段剧情，这样逐步就可以拿到全部武器。如果打造出来的武器太差可把它拆散做材料也可以拿去卖，武器店或中央工城1层酒屋里左上角的人都管收购。

—— 地下51～100层迷宫指南 ——

通关之后的画面中看到最终BOSS战处的炎之封印已经解除，聪明的玩家一定知道这意味着什么吧。再次返回那里发现地下51~100层的冰之世界已经开启，这就是通关后的新挑战。再去中央工城地下迷宫50层的房间里可取得冰之圣灵キュハイラ作为自己的新的护卫兽，配备这只强力伙伴是通向地下迷宫的必要助手。

—— 冰之圣灵全能力一览 ——

テラアイスバーグ	冰属性全体攻击
フレアバースト	炎属性攻击
ウエポンスパーグ	武器雷属性追加
クアトルネード	水属性攻击
ウエポンフレア	武器炎属性追加
ウインドストーム	风属性攻击
ウエポンアクア	武器水属性追加
アストラルガード	一定时间防御上升
ウエポンウインド	武器风属性追加
バリアウエポン	一定时间耐久上升
スパーグチェイン	雷属性攻击
スペルヒール	体力回复



从51层开始敌人的能力大幅上升，在闯入前最好先到附近的商店购买足够的补给物品，急救箱和恢复800的药为首选，个别有钱的可以考虑回复力2000的料理。另外进入51层时主角的HP应在1500以上为好。战斗方面，地下51层开始敌人便成群结队地出现且攻击大幅上升，所以防守反击尤为主。当然，胜利后取得的经验值和材料数量也要高得多。

冰之迷宫的BOSS总共有3个。

—— BOSS 1 ——



机械螃蟹，地下60层处。攻击方式有三种。1是吊臂从空中攻击，B键可防御。2是近身连续攻击，向相反方向躲闪即可，3是单手攻击，防御不能。战术方面以“打一枪换一个地方”为主。难度不算太大，注意用魔法增加武器耐久即可。胜利后得到的秘传可打造出圣剑。

—— BOSS 2 ——

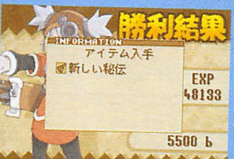
真怪鱼，在地下80层处。这个BOSS是冰属性，用暴炎剑效果最好。BOSS攻击方式有两种，1是用鱼鳞连续攻击2下，一定记住是2下，B键防御之后，可以趁这个空当攻击BOSS。2是超重攻击一下，也可以防御住，然后可以继续砍BOSS，掌握好攻防节奏即可。胜利也可以拿到秘传。

—— 地下100层最终隐藏BOSS ——

●准备阶段： 相对于它来说前面几个BOSS只能叫菜鸟，难打的关键在于皮粗肉厚，防御极高。所以一把耐久度很高的武器必不可少。推荐从BOSS身上得来的那把天使之剑，熟练度一定要练满。但这还不够用，必须给主角再配备两把攻击和耐久都很高的副武器。剑和枪类最好。剑要能力均衡耐久高，而枪的好处在于可以对空攻击，缺点是速度比剑慢。补给方面，5个魔法点最好全部用来加耐久度，否则很可能最后落到一个用锤子打BOSS的凄惨下场，如果担心HP不够谨慎起见也可以将其中一个设定为急救箱，作用是死亡后自动复活HP全满。这样就没有后顾之忧了。但首要应考虑的还是武器耐久。



●战斗技巧： BOSS的攻击方式共有4种，1是火焰的魔法攻击。这个无法防御，惟一的方法是在BOSS“预备动作”的时候赶快尽可能靠近它，这个范围可以不受攻击。2是落石，这个不难，B键防御即可。3是直接攻击，当它缩回头去是直接攻击的信号，立刻跑向另一边就可以躲过。第4种攻击的信号是它的头往上缩。如果是在左边的话，那么立刻往右跑，等它攻击完后马上再往左跑，如果被击中，它就会做连续4次攻击。左右左右，很好躲，然后用枪反击。经过漫长的战斗即可取胜。





全攻略完



牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们 补完研究

文：gokumine



大家看了上期的初级入门篇，应该对《牧场物语》一些基本的东西有了个了解。由于时间的原因没有给大家全面的研究，现在就要给大家来个彻底的，把上回留下来的一些东西做个全面的了结。让我们挖干这个游戏的所有剩余价值，好了，各位农民兄弟们，让我们开始工作吧。

“力の木の实”完全入手方法

由于“力の木の实”的取得对游戏有很大的影响，每得到一个就会增加自己的体力，起码可以让游戏难度降低很多。像到矿场挖矿这样的地方挑战最终层将非常容易。

1、在自己的地里挖到。这个是平时耕种的时候挖到，到底在哪里是随机的。

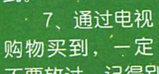
2、冬天到“湖之矿场”的入口后面调查取得。



3、赛马比赛的时候通过赢取的筹码换得。

4、自己的马在比赛中取得胜利得到。

5、在泉之矿场的地下100层挖到，只有通过S/L大法一下一层的来着，同时携带回复药。



6、钓竿升到等级后在海边钓到。

7、通过电视购物买到，一定不要放过，记得别错过播放时间。

8、每天往温泉上边的瀑布中扔自己的劳动果实，提高女神的好感度后，女神会送给玩家。

9、自己的小狗在买了飞盘以后去参加赛犬大赛，取得胜利可以得到。

10、冬天在“湖之矿场”内19层挖到。

不思议之果实：除了这10个果实以外还有一个不思议之果实，需要是每天往湖之矿场里扔黄瓜，之后会看见河童。连续数天以后就会从他那里得到不思议之果实。



9个真实之玉的取得方法

1、调查狗窝
2、调查马棚的水槽
3、调查小镇上的路灯。
4、图书馆二楼调查其中的一个书架。
5、去海边商店花钱买。
6、赛马的时候通过筹码换取。
7、需要在自己的另外一个住所里在年底进行的猜谜游戏回答全部的问题。
8、调查自己另外一个住所的日历。
9、调查镇长家的冰箱。

收集完以后可以得到“真实之秘宝”。可以查看自己的体力和疲劳度。另外在矿场深处还可以挖到“女神の玉”和“かっぱの玉”，也是各有9个，全部取得以后可以得到女神之秘宝和かっぱ之秘宝。





劳动工具

除了我们的普通劳动工具以外，其实还有其他的工具。在冬天的湖之矿场里可以挖到“诅咒”的工具。另外就是挖到贤者之石以后可以通过冶炼屋去改造工具得到贤者工具。“诅咒”工具也可以通过到教堂内不断的祝福，或者通过装备上不断的使用可以变成“祝福”的工具。这些工具最大的特点就是一次可以大面积的产生效果，不过体力也会大量损失。有兴趣的玩家可以去尝试取得，不过得到小精灵的帮助后基本用处就不太大了。

矿场

有很多重要的东西都要在这里得到，矿场一共是2个，全部都是255层，能够到达这里是对玩家精神和体力的双重考验。同时得到的回报也是很大的，比如泉之矿场内的100层的“力の木の”；60层以后的“贤者之石”、“女神之玉”；255层的“谜之石板”和“飞行石”等。尤其是“飞行石”用处非常大，可以瞬间移动到以前去过的地方，可以节省很多时间。

在湖之矿场里面19层有“力の木の实”，29到79层中的尾数是9的各层中的“诅咒的道具”，另外还有“かっぱの玉”。这些地方的深处除了可以得到这些好东西之外还可以得到很多价值很高的矿石。再有就是里面也是惟一拥有的“黑い草”的地方，为了见识所有的出荷物品大家也要努力。

结婚

大家也许都还在为了自己喜欢的女孩子而拼命，那么大家想过没有去追求游戏中的女神呢？对，没有听错。女神因为其特殊的身份，所以要求的条件是十分苛刻的，大家如果没有做好一定的思想准备那么就在此回头吧。

女神条件达成如下：●全部可以放入出荷箱的物品都要有放过，不管你是种的还是拣的。●挖掘到全部的矿石。这就是为什么建议玩家努力挑战矿场的缘故了。●钓到全部的鱼类。当然不钓到全部也不会有全部的出荷。●最后一点也是最恐怖的：爱情度6万点。和追普通MM相比可是天文数字。



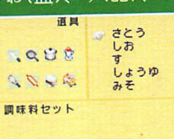
您要是有信心全部达成条件，就到杂货屋里购买“青之羽毛”去求婚吧，然后就等着没事儿偷着乐了。

■料理单子的取得：料理制作方法除了要每星期看电视的料理制作节目外，在镇上和大家搞好关系，他们也会告诉玩家一些料理的制作方法，另外就是在钓鱼的时候可以钓写有料理方法的瓶子。还有就是进行女神猜谜游戏可以得到2个特殊的制作方法。

108种料理制作大全



这个要算是《牧场物语》系列的另一大卖点了，用自己的劳动成果再化成美味的菜肴，绝对是超级的享受。大家要想制作料理，首先要先通过电视购物来购买厨房的台所。然后每星期订购一项厨房用具：包丁（菜刀）、フライパン（平底锅）、なべ（锅）、ミキサー（榨汁机）、泡た て器（打蛋器）、めん棒（擀面杖）、オーブン（烤箱）和调味料セット（调料盒）。其中调料盒中文拥有：さとう（糖）、しお（盐）、す（醋）、しょうゆ（酱油）和みそ（酱）这几种调料。全部齐全了以后，我们就可以开始我们的厨师之路了。



料理名称	料理道具	料理材料
マヨネーズSサイズ	泡立て器+す	油+普通の品质の卵
マヨネーズMサイズ	泡立て器+す	油+いい品质の卵
マヨネーズLサイズ	泡立て器+す	油+かなりいい品质の卵
マヨネーズGサイズ	泡立て器+す	油+金の卵
マヨネーズPサイズ	泡立て器+す	油+Pの卵
マヨネーズXサイズ	泡立て器+す	油+Xの卵
Xの卵	——	普通の品质の卵+いい品质の卵+かなりいい品质の卵+金の卵+Pの卵（集合所有品质的鸡蛋）
牛乳Xサイズ	——	牛乳Sサイズ+牛乳Mサイズ+牛乳Lサイズ+牛乳Gサイズ+牛乳Pサイズ（集合所有品质的牛奶）
チーズXサイズ	——	チーズSサイズ+チーズMサイズ+チーズLサイズ+チーズGサイズ+チーズPサイズ（集合所有奶酪）
山ぶどう酒	なべ	山ぶどうの实（山葡萄）+紫い草（紫草）+ワイン（酒）
きゅうりの浅渍け	しお	きゅうり（黄瓜）
サラダ	包丁	きゅうり（黄瓜）+トマト（西红柿）+にんじん（胡萝卜）+きゃべつ（洋白菜）
カレーライス	なべ	おにぎり（饭团）+カレー粉（咖喱粉）+油+きのこ（蘑菇）
シチュー	なべ+しお	小麦粉+牛乳
みそ汁	なべ+みそ	じゃがいも（土豆）+かぶ（萝卜）+きのこ（蘑菇）
野菜いため	包丁+フライパソ+しょうゆ	きゃべつ（洋白菜）+油
焼きめし	フライパソ	卵（鸡蛋）+おにぎり（饭团）+油
お好み焼き	包丁+フライパソ	卵（鸡蛋）+きゃべつ（洋白菜）+小麦粉+油
サソドウィッチ	包丁	きゅうり（黄瓜）+トマト（西红柿）+ゆで卵（煮鸡蛋）+パソ（面包）
フルーツジュース	ミキサー	りんご（苹果）
フルーツ・オ・レ	ミキサー	りんご（苹果）+牛乳
野菜ジュース	ミキサー	かぶ+きゅうり+きゃべつ+トマト+にんじん+かほちゃ+ピーマン+ほうれんそう
野菜・オ・レ	ミキサー	きゅうり（黄瓜）+きゃべつ（洋白菜）+にんじん（胡萝卜）+牛乳
ミックスジュース	ミキサー	にんじん（胡萝卜）+りんご（苹果）
ミックス・オ・レ	ミキサー	にんじん（胡萝卜）+りんご（苹果）+牛乳
かぶの酢渍け	包丁+す	かぶ（萝卜）
フライドポテト	包丁+フライパソ	じゃがいも（土豆）+油
いちごジャム	なべ+さとう	いちご（草莓）
いちご牛乳	ミキサー	いちご（草莓）+牛乳+はちみつ（蜂蜜）
トマトジュース	ミキサー	トマト（西红柿）
ケチャップ	さとう+しお+す+ミキサー	トマト（西红柿）+たまねぎ（洋葱头）
ポップユーソ	フライパソ	とうもろこし（玉米）
ユーソフレーク	フライパソ+めん棒	とうもろこし（玉米）
焼きとうもろこし	オーブン	とうもろこし（玉米）
パイソジュース	ミキサー	パイナップル（菠萝）
かぼちゃプリソ	包丁+なべ+オーブン+さとう	かぼちゃ（南瓜）+卵（鸡蛋）+牛乳
かぼちゃの煮つけ	包丁+なべ+さとう+しお+しょうゆ+す	かぼちゃ（南瓜）
なす田乐	包丁+フライパソ+さとう+しょうゆ+みそ	なす（茄子）
スイートポテト	なべ+オーブン+さとう	さつまいも（白薯）+卵（鸡蛋）+バター（黄油）
焼きいも	オーブン+しお	さつまいも（白薯）+バター（黄油）
おひたし	包丁+なべ+しょうゆ	ほうれんそう（菠菜）
卵焼き	フライパソ	卵（鸡蛋）+油
オムレツ	フライパソ	卵（鸡蛋）+油+牛乳
オムライス	フライパソ	おにぎり（饭团）+卵（鸡蛋）+油+牛乳
ゆで卵	なべ	卵（鸡蛋）
プリン	なべ+オーブン+さとう	卵（鸡蛋）+牛乳
ホットミルク	なべ+さとう	牛乳
バター	ミキサー	牛乳
チーズケーキ	泡立て器+なべ+オーブン+さとう	卵（鸡蛋）+牛乳+チーズ（奶酪）
チーズフォンデュ	包丁+なべ+しお	パソ（面包）+チーズ（奶酪）
アップルパイ	包丁+なべ+めん棒+オーブン+さとう	小麦粉+卵（鸡蛋）+りんご（苹果）+バター（黄油）
りんごヅャム	包丁+なべ+さとう	りんご（苹果）+はちみつ（蜂蜜）

焼きりんご	フライパソ+さとう	りんご（苹果）+油
たけのこごはん	——	たけのこ（竹笋）+おにぎり（饭团）
ぶどうジャム	なべ+さとう	山ぶどうの实（山葡萄）
ぶどうジュース	ミキサー	山ぶどうの实（山葡萄）
きのこごはん	包丁+しお+しょうゆ	きのこ（蘑菇）+おにぎり（饭团）
まつたけごはん	包丁+しお+しょうゆ	まつたけ（松茸）+おにぎり（饭团）
お寿司	す+しょうゆ	刺身（生鱼片）+おにぎり（饭团）
ジャムパン	——	ジャム（果酱）+パン（面包）
バターロール	——	バター（黄油）+パン（面包）
ぶどうパン	——	山ぶどうの实（山葡萄）+パン（面包）
カレーパン	フライパソ	パン（面包）+油+カレー粉（咖喱粉）
トースト	オーブン	パン（面包）+バター（黄油）
フレンチートースト	フライパソ+さとう	卵（鸡蛋）+油+パン（面包）
刺身	包丁	中鱼&大鱼
焼き鱼	フライパソ+しお+しょうゆ	中鱼+油
ちらし寿司	包丁+す+しょうゆ	刺身+卵焼き+おにぎり+まつたけ+きのこ+たけのこ+にんじん）+きゅうり
ピザ	包丁+めん棒+オーブン+さとう+しお	小麦粉+ケチャップ+チーズ+まつたけ+きのこ+たけのこ+トマト+たまねぎ
うどん	包丁+なべ+めん棒	小麦粉
カレーうどん	包丁+なべ+めん棒	カレー粉（咖喱粉）+小麦粉
天ぷらうどん	包丁+なべ+めん棒	天ぷら+小麦粉
焼きうどん	フライパソ	うどん（拉面）+油
ざるそば	包丁+なべ+めん棒+さとう	そば粉（荞麦粉）
天ぷらそば	なべ+全部调料	天ぷら+ざるそば（两种料理）
焼きそば	フライパソ	油+ざるそば（荞麦面）
そばがき	なべ+めん棒	そば粉（荞麦粉）
天ぷら	フライパソ	卵（鸡蛋）+小麦粉+油
ちくぜんに	包丁+なべ+さとう+しょうゆ	きのこ（蘑菇）+たけのこ（竹笋）+にんじん（胡萝卜）
月见だんご	さとう	だんこ粉（团粉）
焼きもち	フライパソ+しお+しょうゆ	おもち（年糕，前面做出来的）
焼きおにぎり	オーブン+しょうゆ	おにぎり（饭团）
おかゆ	なべ+しお	おにぎり（饭团）
天ぷら丼	しお	天ぷら+おにぎり（饭团）
たまご丼	なべ+しお+しょうゆ	卵（鸡蛋）+おにぎり（饭团）
大学いも	なべ+さとう	さつまいも（白薯）+はちみつ（蜂蜜）
コロッケ	包丁+フライパソ+しお	じゃがいも（土豆）+たまねぎ（洋葱头）+卵（鸡蛋）+油+小麦粉
かまぼこ	しお+ミキサー	中鱼
クッキー	めん棒+オーブン+さとう	卵（鸡蛋）+小麦粉+バター（黄油）
チョコクッキー	めん棒+オーブン+さとう	卵（鸡蛋）+小麦粉+チョコレート（巧克力）+バター（黄油）
アイスクリーム	なべ+泡立て器+さとう	卵（鸡蛋）+牛乳
ケーキ	泡立て器+オーブン+さとう	小麦粉+卵（鸡蛋）+バター（黄油）
チョコレートケーキ	泡立て器+オーブン+さとう	小麦粉+卵（鸡蛋）+バター（黄油）+チョコレート（巧克力）
ホットケーキ	フライパソ+泡立て器+さとう	油+牛乳+小麦粉+卵（鸡蛋）+バター（黄油）
リラックスティー	なべ+さとう	リラックス茶の叶
SUGDWりんご	——	HMSGBりんご+AEPFEりんご+りんご（此3种苹果）
HMSGBりんご	——	AEPFEりんご+SUGDWりんご+りんご（此3种苹果）
AEPFEりんご	——	SUGDWりんご+HMSGBりんご+りんご（此3种苹果）
ちからでーる	なべ	橙の草+黒の草+はちみつ+赤いマジックレッド草
かなりちからでーる	ミキサー	ちからでーる（体力恢复药）+青い草（青草）
つかれとーる	なべ	橙の草（橙草）+白の草（白草）+はちみつ（蜂蜜）+赤いマジックレッド草（花）
かなりつかれとーる	ミキサー	つかれとーる（疲劳回复药）+ い草（绿草）
リラックス茶の叶	包丁+フライパン	杂草+7种不同颜色的草（没有黑草）
エリ草	包丁+フライパソ+なべ+オーブン+さとう+しお+す+しょうゆ+みそ	かなりちからでーる+かなりつかれとーる+6种不同的失败料理
春の太阳	——	ムーンドロップ草+ピンクキャット草+マジックレッド草+赤いマジックレッド草+トイフラワー
夏の太阳	——	小鱼+中鱼+大鱼+鱼骨化石+宝藏
秋の太阳	——	全部X型的羊毛+牛奶+毛线+奶酪+鸡蛋+蛋黄酱
冬の太阳	——	ムーンストーン+サンドローズ+ピンクダイアモンド+アレキサンドライト+エメラルド+贤者の石+ダイヤモンド

终于把这些弄完了，其实还有1种没有在这里，那就是“温泉蛋”啦，把鸡蛋丢到温泉中就做成了。里面的很多料理是先通过一种料理再加工而制成，这点需要注意，不要看见材料栏里的东西就满地找啊。另外这里的料理配方不是特定的，也就是说不一定只有这种配方可以做出这种料理的，其实还有其他的制作方法，只不过有的简单有的麻烦些。配料中的一些材料一般是自己种的或者野外采的，还有就是要在杂货店里买，其中也有些特别的物品需要在过年的年祭或者其他的特殊时间的固定节日中得到，因此大家一定要参加所有的节日。畜牧的特殊产品除了要达到全心的程度，而且还要放牧一定时间后才能得到全部的产品。大家每制作出一种新的料理，就会自动的记录下来，以后就可以轻松的重新制作了。

■书信：在游戏中玩家可以在牧场门口的邮筒中收到镇上人寄过来的信件，其中有小精灵给的一个“招待状”，拿着这个在上午10点到下午5点之间去小精灵的家里，就会发生“茶会”事件，完了以后就能得到茶叶。

■更正：出荷物品在当天就会在账上把钱打过来。青之羽毛在杂货店购买。（自己忙的给搞错了，买不到的抱歉了）



绝顶究极的战术研究攻略

当两名可以形成支援效果的角色站在一起时，就会每回合增加相应的支援点数，达到81就可出现C级支援，到161出现B级支援，到241出现A级支援，需要留意的是每名角色最多只能进行五次支援对话。

角色姓名	可形成支援的角色　（支援度初始值/邻接后每回合增加值）
エリウッド	ヘクトル(72/3)　リン(10/2)　ニニアン(0/5)　マーカス(25/2)　ロウエン(20/2)
	ハーケン(25/3)　フィオーラ(0/2)
マーカス	エリウッド(25/2)　マリナス(0/2)　ロウエン(20/3)　イサドラ(15/3)　ハーケン(20/2)
ロウエン	エリウッド(20/2)　マーカス(20/3)　イサドラ(10/3)　ハーケン(15/3)　レベッカ(5/2)
レベッカ	ウィル(30/3)　ロウエン(5/2)　セイン(0/2)　ダーツ(35/3)　ルイーズ(0/3)
	レイヴァン(0/2)　ニノ(0/3)
ドルカス	バアトル(15/3)　ガイツ(0/3)　オズイン(0/2)　ヴァイダ(0/2)　ファリナ(0/1)
バアトル	ドルカス(15/3)　レイヴァン(0/1)　カナス(0/2)　カアラ(5/4)　レナート(0/1)
ヘクトル	エリウッド(72/3)　リン(0/3)　オズイン(20/2)　マシュー(20/3)　フロリーナ(5/2)
	セーラ(15/1)　ファリナ(0/1)
オズイン	ヘクトル(20/2)　マシュー(5/2)　セーラ(10/1)　プリシラ(0/2)　ドルカス(0/2)
セーラ	ヘクトル(15/1)　マシュー(5/1)　フロリーナ(0/1)　セイン(0/2)　オズイン(10/1)
	ルセア(0/2)　エルク(2/1)
マシュー	ヘクトル(20/3)　ジャファル(0/1)　ギィ(10/3)　セーラ(5/1)　オズイン(5/2)
	ラガルト(0/2)
ギィ	マシュー(10/3)　ラス(0/4)　カレル(5/3)　プリシラ(0/2)　ルイーズ(0/1)
マリナス	マーカス(0/2)　ニノ(0/2)　ヴァイダ(0/1)
エルク	ルイーズ(20/2)　ニノ(0/3)　パント(25/3)　プリシラ(15/3)　セーラ(2/1)
プリシラ	レイヴァン(20/3)　ルセア(5/2)　エルク(15/3)　オズイン(0/2)　セイン(0/2)
	ヒース(0/2)　ギィ(0/2)
リン	エリウッド(10/2)　ヘクトル(0/3)　フロリーナ(76/4)　ラス(15/4)　ケント(20/3)



	ウィル(15/3)　ワレス(15/2)
セイン	ケント(30/3)　フィオーラ(0/2)　セーラ(0/2)　レベッカ(0/2)　プリシラ(0/2) ルイーズ(0/1)　イサドラ(0/1)
ケント	リン(20/3)　セイン(30/3)　フィオーラ(0/3)　ファリナ(0/1)　ワレス(15/2) ヒース(0/2)
フロリーナ	ヘクトル(5/2)　リン(76/4)　ファリナ(35/3)　フィオーラ(35/4)　ニニアン(0/4) ニノ(0/2)　セーラ(0/1)
ウィル	リン(15/3)　レベッカ(30/3)　ラス(0/2)　ダーツ(20/3)　ワレス(0/2) レイヴァン(0/1)
レイヴァン	ルセア(30/3)　プリシラ(20/3)　レベッカ(0/2)　ウィル(0/1)　バアトル(0/1)
ルセア	レイヴァン(30/3)　プリシラ(5/2)　セーラ(0/2)　レナート(0/2)　カレル(0/1)
カナス	パント(0/3)　ニノ(0/3)　レナート(0/2)　バアトル(0/2)　ヴァイダ(0/2)
ダーツ	ファリナ(0/2)　ウィル(20/3)　ガイツ(0/2)　レベッカ(35/3)　カレル(0/2)
フィオーラ	ファリナ(30/3)　フロリーナ(35/4)　エリウッド(0/2)　ケント(0/3)　セイン(0/2) パント(10/2)　ガイツ(0/1)
ラガルト	マシュー(0/2)　ニノ(0/2)　イサドラ(0/1)　ジャファル(5/1)　ヒース(0/2)
ニニアン	エリウッド(0/5)　フロリーナ(0/4)　ホークアイ(0/3)
イサドラ	ラガルト(0/1)　ロウエン(10/3)　マーカス(15/3)　ハーケン(40/4)　ガ.イツ(0/2) レナート(0/1)　セイン(0/1)
ヒース	ヴァイダ(0/2)　ラガルト(0/2)　ルイーズ(0/1)　プリシラ(0/2)　ケント(0/2)
ラス	リン(15/4)　ウィル(0/2)　ギィ(0/4)
ホークアイ	ニニアン(0/3)　パント(20/3)　ルイーズ(20/3)
ワレス	リン(15/2)　レナート(0/2)　ウィル(0/2)　ヴァイダ(0/2)　ケント(15/2)
ガイツ	ドルカス(0/3)　カレル(0/2)　イサドラ(0/2)　フィオーラ(0/1)　ダーツ(0/2)
パント	ルイーズ(241/0)　エルク(25/3)　カナス(0/3)　ホークアイ(20/3)　フィオーラ(10/2)
ルイーズ	パント(241/0)　エルク(20/2)　ホークアイ(20/3)　レベッカ(0/3)　ギィ(0/1) ヒース(0/1)　セイン(0/1)
ハーケン	エリウッド(25/3)　イサドラ(40/4)　ロウエン(15/3)　マーカス(20/2)　ヴァイダ(0/1)
カレル	ギィ(5/3)　ガイツ(0/2)　カアラ(25/3)　ダーツ(0/2)　ルセア(0/1)
ニノ	ジャファル(25/3)　エルク(0/3)　フロリーナ(0/2)　マリナス(0/2)　ラガルト(0/2) カナス(0/3)　レベッカ(0/3)
ジャファル	ニノ(25/3)　マシュー(0/1)　ラガルト(5/1)
ヴァイダ	ヒース(0/2)　ハーケン(0/1)　カアラ(0/2)　ワレス(0/2)　カナス(0/2) ドルカス(0/2)　マリナス(0/1)
レナート	バアトル(0/1)　イザドラ(0/1)　ルセア(0/2)　ワレス(0/2)　カナス(0/2)
ファリナ	ヘクトル(0/1)　フロリーナ(35/3)　フィオーラ(30/3)　ケント(0/1)　ダーツ(0/2) カアラ(0/2)　ドルカス(0/1)
カアラ	カレル(25/2)　バアトル(5/4)　ファリナ(0/2)　ヴァイダ(0/2)

其实，属性对支援的具体效果也有一定的影响，但是计算公式比较麻烦而且对玩家来说并不实用，从各个方面考虑我没有将之列出，请各位见谅。

特殊道具“腕轮”辅助效果不减法：

游戏里只有诗人和舞娘才能使用的“腕轮”有以下几种：

●ニニスの守护：一回合内，增加我方单体的物理防御力和魔法防御力各10点；

●ファーラの力：一回合内，增加我方单体的物理攻击力或魔法攻击力各10点；

●トォルの怒り：一回合内，增加我方单体的必杀率10点；

●セチの祈り：　一回合内，增加我方单体的回避率10点。

但是，这些好用的腕轮耐久度都只有15，所以使用的机会不多，虽然在斗技场使用它们可以






增加很大的胜算，但是15格耐久使得许多玩家都舍不得使用……结果到了最后一次都没用（笑，这个情况真的很普遍）。

下面我向大家介绍最大发挥这些腕轮使用价值的用法：

例如，在某个有斗技场的关卡，待将敌人消灭干净，只等过版时，将需要进斗技场修炼的角色，舞娘和两名体格较高的角色（建议使用骑乘系，）移动到斗技场附近待机。让舞娘对需要修炼的角色使用腕轮（例如“ニニスの守护”），然后让这名增加了10点防御的角色进入斗技场打斗，取胜后（拥有辅助效果的情况下闭着眼睛都可以取胜的-_-b），该角色已经变为“行动后”状态，这时让那名骑乘系对他使用“救出”指令，然后结束该回合。下一回合，让骑乘系角色将同行的角色放下来，按理说，经过一个回合，“ニニスの守护”已经失去了效果，但是这时玩家可以发现效果仍然存在于上回合打斗技场的角色上。之后则可以让舞娘令他再动，再让他进入斗技场打斗，然后让另外一名骑乘系角色将他“救出”，下个回合后再重复以上步骤……



如此循环……可以在这关将15名角色练到满级，而且每战都是极大的胜算，资金也能增加不少。

中毒也是这样，把中毒的角色扛起来，中毒回合数不会减少，中毒的人不会减HP。

此外，角色获得了腕轮的辅助效果后仍然可以使用圣水增加魔法防御力。（同样，使用圣水后被扛起的话，圣水的效果不会随着回合数减少）

结论是，无论是什么特殊状态，只要是被扛起的情况下，都不会随着回合数而变化。战场中的远程炮台可以移动，但只要遇到任何特殊地形就无法越过了。

下面我们请龙王bahamut谈一谈他的“GBA凹点心得”。

首先为大家解释一个名词，凹点？何为凹点？就是反复利用S／L使角色升级增加的数值加的越多越好，但是有人会说：“烈火不是只能中断吗？”现在就请bahamut为大家慢慢道来：

注：乱数，即影响角色成长率等的数值。

先有一个己方角色和一个进入不能的格子（如有敌人或是障碍）在3X3的方阵的中线（纵横无所谓）且中间一格是空的。然后让己方角色选移动，先把箭头拉到进入不能的格子，然后随便向一个侧面移一下，注意箭头路线，关键是己方角色身边的，如是横向的线就记下大（事先准备好纸笔），纵向就记下小，再把光标移到另一个侧面，再看人边上的线，记录数值，如此重复N遍，至有连续六七个小出现就可以了。然后RESET，中断始，先前记下的乱数又都恢复了，注意那连续六七个小的位置，计算要升级的人行动一下要几个乱数，一般法师回复不用算，攻击一次KO敌人算三个（最好这样），敌人有还击算六个，有追击算9个，如此加在那些乱数前，如以下一组乱数：大小大 大大小 小小小 大小小小小小小，你的角色可以一下K掉敌人并升级的话就用先前移动光标的方法消耗掉6个乱数，即依法移动六次光标后按B退出，再指到要升级角色，移到敌人边（注意一次指准攻击位置，不要乱指，否则又会消耗乱数）KO敌人，升级，这样提升数值的几率就很高。升级只算七个乱数就行了，且有时第一个是大也不要紧，因为升级的时候是按“HP、力量、技巧、速度、守备、魔防、幸运”的顺序判定成长的，一般角色的成长都高过50%的，所以即使是大也有机会长的，如上例。

此法还是较繁，只用与主力角色升级就行了，要人人都长N点太累了。用这个方法我的三个主角次次都长5点左右。



关于音乐，CG图片的收集

游戏里有不少的音乐和CG图片，不知道有多少朋友收集全了呢？下面我做一点简单提示。

几张比较难看到的CG图片是：第二部，艾利乌德（エリウッド）和尼丽安（ニニアン）、琳（リン）、菲欧拉（フィオーラ）达成A级支援，通关后出现。



第三部，海克特鲁（ヘクトル）和芙萝莉娜（フロリーナ）、塞拉（セーラ）、法丽娜（ファリナ）、琳（リン）达成A级支援，通关后出现。

进入19章异传（方法是：琳篇时尼尔斯（ニルス）LV升到7以上，并把记录接续到海克特鲁篇，在19章外传中击倒封魔者キシュナ）。

爆机后，在显示“FIN”后会出现一张年轻时的内尔卡鲁和尼丽安的母亲（冰龙）在一起的CG图。

音乐部分，将琳、艾利乌德和海克特鲁篇各爆机一次后，音乐的收集率应该能达到96%，剩下的曲目则需要与封印之剑通信后才能在追加场景里听到。

飞马骑士的三角攻击

当收到芙萝莉娜（フロリーナ）、菲欧拉（フィオーラ）、法丽娜（ファリナ）三名天马骑士后，让她们同时包围住一名敌人，令任意一人发动攻击，那么就会出现系列中每作必有的“三角攻击”（Delta Attack），伤害值为发动角色DMG乘以三，而且画面非常悦目……

此技能对后半期的大多数敌人包括BOSS级敌人都有很好的效果，但是从另外一个方面考虑，三个飞马骑士同时培养的话又间接的影响到了其他角色的升级，转职道具也会出现不足的情况，而防止弓箭特效的“翼神的守护”整个游戏里也只能得到一件，所以具体情况还是要必须分析的……最后提一下，用这个技能对付“命运的齿轮”中佩带防必杀道具的BOSS同样也有很好的效果（仍然发出必杀）。

以下几人成长前途极大，建议培养：

●芙萝莉娜（フロリーナ）：烈火最强飞马，成长相当优秀，拥有少见的高力量成长率。

●威尔（ウィル）：相当强的弓手，成长非常优秀，转职之后立刻就会变得很强大。

●瑞贝卡（レベッカ）：除了长相与威尔不同，其他方面完全不逊色。（笑）

●奥森（オズイン）：少见的高魔防型重甲，防御和魔防在游戏后期几乎都可以长满。

●雷温（レイヴァン）：各个方面均非常突出的勇者，后期很强的战斗力。

●凯（ギィ）：成长率一般，但高级职业为剑圣，所以建议培养。

●达兹（ダーツ）：高位职业是狂战士，且力量成长很快。

●毕兹（ヒース）：攻防无敌的龙骑士，且技巧和速度成长也不错，天空的霸者。

●妮诺（ニノ）：最不起眼的小角色，但是拥有最高的成长率，我玩第一周目的时候配合增加成长率的药培养出的她除了HP46，守备15之外其余数值全满……

最后提示：关于通关评价

爆机后，在评价画面里按住SELECT三秒钟不放，就会出现一张密码表，和封印之剑里的评价密码表完全相同，想必这是任天堂将来要举办评价排名活动用的吧……在这里我写出一些自己关于挑战评价的心得体会，希望对大家有帮助。

●攻略评价：受到回合数的影响。简单地说，用的回合数越少，评价越高，而节约回合数，就要从根本做起，我的建议有：多多使用“救出”+“引受”，让移动力高的角色“搬运”一些移动力低的角色，这样可以节省接近敌人大部队的时间；善于利用反击打击敌人：配合游戏中的“反规则武器”（即和一般的武器相克相反的武器，例如克枪的剑）增加自己的回避率；（反规则武器可以增加30%的相克加成，比一般的相克要高）以及妥善利用骑乘系角色的“再移动”能力； 经验评价受经验值影响，这个没什么诀窍，多杀敌，不影响攻略评价的情况下多打打斗技场等。（实际上，游戏里有些收到的敌方角色如凯兹（ガイツ），维达（ヴァイダ）几乎都不会被派上实战，在下建议不如将他们宰掉……这样还能得到一些经验值。）

●资产评价：资产评价是按我方的金钱和道具价值折算的，而道具折算不是按卖价而是按买价，所以在游戏里要尽量善用盗贼窃取敌人的道具，同时对加能力值的药品和转职道具能省则省，总资产在90万以上为最高，还要提醒一下玩家，千万不要随意变卖道具，举个例子：现在的资产评价是三星，把得到的暗の誓约书卖掉（卖价25000，买价50000），这一下就减少了25000的资产数值，很可能就变两星了。

●生存评价：收到的角色全部生存为五星，死一个人少一星。

●战斗评价：依据战斗胜利次数占总次数的比例，以及有无败绩计算。何为胜败？简单的说，打倒敌人就是胜，被打倒就是败，可能有的玩家会说：“我的角色都没死，为什么会有败绩？”这是因为玩家在某些关卡中，失手让角色阵亡，然后重新开始本章的结果，也许有人会说：在角色没死之前RESET，不就可以避免了吗？但是实际情况中，玩家只要一旦下达“败”的指令，系统就会自动给该角色加上败绩，避免的方法是在攻略某关前将进度复制，如果在攻略过程中有角色阵亡需要重打，那么RESET后，删除拥有中断的存档，将开始时复制的存档复制过来，就可以避免败绩的存在，如果再次失手，重复这个步骤即可。










默认操作

- ◆A：跳跃
- ◆B：武器1
- ◆L：冲刺
- ◆R+B：武器2
- ◆start：菜单
- ◆ステータス：交换武器，使用精灵
- ◆フォーム：更换装备和EX能力
- ◆オプション：设置按键方式
- ◆エルフリスト：查看拥有的精灵
- ◆属性相克：火>冰>雷>火（对付BOSS等首要注意）

过关评价

◆按各个项的分数之和来确定等级

任务完成：据每关任务的完成情况定。
使用时间：过关所用的时间（越短越好）
杀敌数量：打倒敌人的数量（越多越好）
所受伤害：攻关中所受伤害（越少越好）
接关次数：死亡重打的次数（越少越好）
使用精灵：使用精灵的数量（越少越好）

◆5项的总分是100

各关的平均分70分以上就A，95以上是S。

装甲

按照特殊的要求完成任务可得到特殊的装甲。其中使用特定武器杀人要求非常严格。一般要收集齐至少要2周目）。

名称	能力	入手法
ノーマル	一般	初始装备
エナジ	容易打出生命恢复剂	任务中多吃能量块
エックス	手枪能力加强	任务中只使用枪射击
ディフェンス	防御力增强	任务中只使用盾过关
イレイス	剑和盾能够打掉子弹	任务中多用盾反射子弹
アクティブ	剑在空中为回旋斩	平均多用跳斩和冲刺斩
パワ	剑攻击只有1下重斩	任务中多用链枪拉人
ライズ	剑第三下对空	任务中只使用刀3连击
プロト	不能蓄力攻击……	HARD模式的初始装备
アルティメ	用指令直接出蓄力斩	全精灵使用

EX技

过关后ZERO评价为A以上，就可得到BOSS的EX技。

EX名称	武器/属性	功能
レーザーショット	枪/无	蓄力枪可以穿透物体
トリプルショット	枪/冰	蓄力枪击中后产生三向冰弹
スパークショット	枪/雷	蓄力枪击中后产生上下扩散的雷球
テンショウザン	剑/火	地上↑+B为对空攻击
センガトツ	剑/雷	冲刺攻击变成雷剑突刺
エナジーチェーン	链/枪	用鞭子抓敌人不动可吸HP
ラクレッザン	剑/冰	空中↓+B冰剑攻击
ブラストショット	枪/火	蓄力枪击中后产生爆炸
コウゲンジン	剑	地上↓+B可击出刀波
フィルタシールト	盾	子弹接近瞬间按防御出现道具

CAPCOM

5800日元

2003.5.2



序章



和雪儿他们分开已经快一年了……雪儿他们还是一直等候着ゼロ……ゼロ君也十分想念雪儿和在レジスタンス的同伴……而现在的他却如同风中的星火般，为了要继续生存下去，已经耗尽了全力……不久后方有追兵来袭！ゼロ扔掉了披风应战。



すなのこうや

1、中BOSS后方发炮靠近，前方发炮远离。

2、BOSS的盾牌在发射出去和倾斜的时候可破坏。

★精灵★

- デルーサ：打倒『刺球』可得到。
- ストッカム：打倒中BOSS得到。
- メットリナ：打倒『柱形旋转』机器得到。
- バーウィン：打倒『秃鹫』可得到。
- アーニュ：某个塌陷的地方下面有路。



ゼロ："我也就到此为止了吗？"

击溃巨大铁蝎后ゼロ不支倒下，贤将ハルピュイア出现。

ハルピュイア："ゼロ…就这样让你活着好呢，还是……"

——画面转换——

新反抗军（NEWレジスタンス）基地里，一个人正在发表演说。

领导者："辛苦各位了！由于大家的辛劳付出，这座新基地终于完成了。我エルピス作为指挥官，感到无比的光荣！今后大家也请和我一起共同奋斗！"

典礼结束了，士兵们也陆续离开。雪儿这时进入集合场。和指挥官聊到一半的时候一个士兵跑来："不好了！ゼロ他倒在基地外面啦——！！"

——基地医务室——

ゼロ静静的躺着，雪儿在一旁焦急地等待。不久ゼロ醒了过来。雪儿和セルヴォ分别叫你伤好后来找他们。



2人离开后，ゼロ可以自己行动了。一出门与士兵说话他会告诉你按上可以和大家说话。

★基地精灵★

- デルーネ：1楼右边房间（1F－B）。
- ピリフ：顶层阳台左边炮台的左下方。
- ミキーラ：和5楼右边炮台的人说话。
- エナーレ：后期与3楼老头对话选はい回答问题（选2，1，2，1）。

——指挥厅——

エルピス："你好，我是新反抗军的指挥官。经常听雪儿小姐提起ゼロ先生的伟大事迹。希望你能再次帮助我们打倒ネオ。"

ゼロ："打倒ネオ・アルカディア啊…之后，一切都将会结束，不管雪儿或是你，都将不再为此烦恼了吧。"

エルピス："这么说你同意了？"

ゼロ："我还没决定。"

エルピス："ゼロ先生，原来你这么爱开玩笑啊。那今后要靠你了。传说中的英雄先生！"

——研究室——

一看到ゼロ进来，雪儿放下了手中的研究跑了过来。

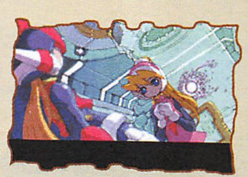
雪儿："ゼロ，你已经没事了真的是太好了……我到处找你，但找不到。我就知道你一定会出现的。"

ゼロ："我是怎么来到这里的…我好像…"

雪儿："对了，ゼロ，你知道我现在在研究什么吗？一种可以替代能量水晶矿的新能源，它会让这世界彻底的改变。"

ゼロ："改变世界？"

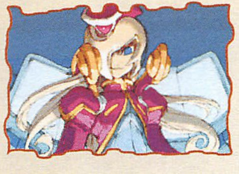
雪儿："ネオ之所以要压迫半机器人，都是因为能源不足。要保护人类的利益。就要处分那些能力较低又浪费能源的半机器人。一切的一切都是为了争夺能源，



如果开发出了这种新能源的话，这场战争也会因此画上休止符吧……这些都是エルピス告诉我的。他会代替我指挥，直到研究完成。他竟然可以想到这个不用打倒ネオ，又使世界和平的方法啊。我也要加油，不用武器的力量，而是靠科学的力量使世界和平。"

之后可在雪儿处存档和装备，升级精灵。

——指挥大厅——



エルピス："好，就是这样…关于正义的作战说明到此结束，现在X不在，正好是我们打倒ネオ的大好时机！"

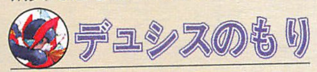
士兵们发动了……

エルピス："啊！ゼロ先生您来的正好！我刚刚在为这次作战做说明呢。这次的作战和以往的不同，这次作战是为了要给敌人以重创！成功的话，反抗军的士兵们的士气会大大的提高的！"

ゼロ："不要轻易的和ネオ正面战斗，现在士兵还需要锻炼。还是等到雪儿的研究完成吧。"

エルピス："非常感谢你的忠告，但我们的作战还是会继续的。我们和以前依靠你的时候不同了，现在只需我们自己的力量就够了！！啊！不小心失礼了，当然，我们还是很希望传说中的英雄可以协助我们。"

之后与エルピス对话可进行任务。第2项和通讯员对话可进入以前进入过的版面。



本关任务：对话救出我军的人（共5个）。

1、可以用火属性的攻击烧掉树叶。

2、峡谷要靠 链枪 荡过去。

3、打倒中BOSS之后，左面有密道可得1UP。

4、E能量装置要用链枪拉箱子踮脚。

★精灵★

·エシーロ：第一个紫色蜜蜂上面被灌木挡住的地方。稍微注意可以看见。

·エーピィ：得到上面精灵后往左跳（途中落脚点都隐藏在树叶中）最末端可得到。

·ケリフ：上山进入基地后不远处上方，锁链荡上去。

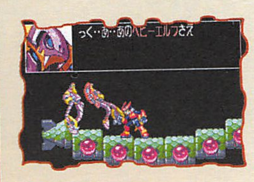
·メーナイト：打倒地鼠得到。

·ビーショット：打倒黄色蜜蜂得到。

·ボンセル：打倒紫色蜜蜂得到。

·ピタッカ：打倒蜘蛛得到。

·プチック：打倒中BOSS得到。



打败蛇后，X出现了。



X："看来我还是不能松懈啊。两个精灵都苏醒了，他们都还很纯真且容易受伤害。因为现在找不到爸爸而哭泣着……"

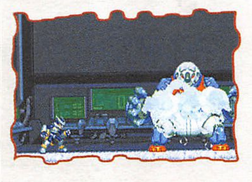
ゼロ："你到底想说什么，X？"

X："精灵为了找到他们的爸爸，恐怕会不择手段！影响人的心。让他受影响而狂暴，而他们的爸爸，也就是黑暗精灵现在正在被我封印着。"

之后X变成一个光球离开了…

ゼロ："X！等一下！黑暗精灵…！？"





本关任务：毁坏黑色的机器（共4个）。

1、冰巨人突进的时候在最边缘高处冲刺跳可闪过。

2、BOSS弱点火，战后可得到冰属性晶片。

★精灵★

·イシーラ：水面的第3块冰上。

·ピタッケ：打倒水下的鱼得到。

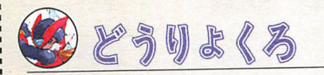
·フンバッフア：打倒推冰机器得到。

·アッチィ：打倒移动炮台得到。

·ハンマード：打倒中BOSS得到。

·フーピィ：中BOSS房间右边出口上面。

·エクール：中BOSS战后，一排钉子的上面。



BOSS：フエニック.マグマニオン。

本关任务：破坏4个大型炮台。

1、空中的旋转物是漂浮炸弹，利用它可炸开很多地方。

2、漂浮炸弹连钉子也能炸掉的…

3、销毁4个大型炮台后BOSS会出现。

4、BOSS弱点雷，战后可得到火属性晶片。

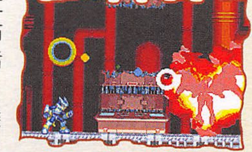
★精灵★

·ストッタス：利用漂浮炸弹炸开可得到。

·グランディ：进第一个炮台门前的粉红台阶最左边上方的天花板可以炸开。

·キョロップ：第2个大型炮台门前利用漂浮炸弹炸开下方通道，然后在下方某个接近岩浆的地方可以看到（也要用炸弹炸开）。

· ラーナイト：得到上面精灵后，继续往右炸开下面通道。然后打倒喷火机器人便可。



· バイーニ：后期上楼梯的时候会打炮台，全灭绿红蓝3组后出现高速警报器（蓄力枪毙）。
· ボンパフー：打倒漂浮炸弹得到。
· ビースティン：打倒空中炮台得到。
· ビーランチャ：打倒大型炮台得到。



ネオ.アルカディアのれっしゃ



本关任务：保护列车上的箱子。
1、当听到呼啸声会在车顶出现障碍物使主角受伤。
2、BOSS弱点冰，战后得到雷属性晶片。

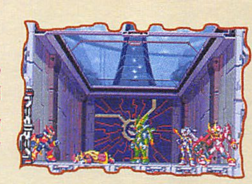
★精灵★
· エミック：起始地点往左，下面。
· クロックル：守护好一次箱子后车厢下面。
· バーエアル：打倒刺球或扔球者得到。
· メットラブ：打倒钻头机器人得到。

打倒4个BOSS后，传送回来。
エルピス："任务都完成了。多谢你ゼロ。"
记录好后回到指挥大厅，发现士兵都在那里集合。
小队长："随时都可以出发！"
エルピス："呵呵…终于要和ネオ作战了。这都是ゼロ先生和大家的功劳。那么，大家全力以赴！给敌人总攻击吧！！"
雪儿："等一下！"
エルピス："怎么了？雪儿小姐？"
雪儿："无论如何，都一定要开战吗？如果真的打起来…想必…会有很多的人受伤的…"
エルピス："为了开拓未来，牺牲是难免的…"
セルヴォ："雪儿的研究就已经快要完成了，如果成功的话。我们就没有战斗的理由了啊。难道不能再多等一下吗？"
エルピス："事情并不是这么简单的……就算我们开发出新能源的话，他们也不会轻易放过我们的。"
雪儿："可…可是…"
エルピス："抱歉了雪儿小姐。也请你听我说吧。我这么做也是为了大家啊……通知所有部队攻击开始！"
小队长："了解！"
エルピス："也把我传送过去吧，我要去提高士气！不会有问题的，所有的计划，一定会很顺利的进行……如果失败的话，我会……"
セルヴォ："ゼロ！请你跟着司令官好吗…我很担心。"
通讯员："ゼロ先生，我们也拜托你了……"
一路上都是反抗军战士的尸体。打倒了三个巨型机器人后过关。

ネオ.アルカディアのきょじゅう

★精灵★
· エスタン：初始处不远右上方，先拉左边箱子踮脚，再斜拉上面的箱子下来。
· リリフ：某个带刺地形的左上方，用链枪拉开箱子后可得到。
· バーキャリ：打倒蝙蝠得到。
· ビーバイト：打倒电棒机器人得到。

ゼロ进入房间，发现エルピス倒在地上，在他身边的赫然就是3天王！



レヴィアタン："你好像来的太迟了，ゼロ！除了这个没用的废物以外，其他的人可能都已经死了！"
ファーブニル："我等你好久啦！ゼロ！和你交手很有趣！"
ハルピュイア："住手！…你是来救这个男人的吗？"
ゼロ："是的！"
ハルピュイア："他可不会感谢你的！而且你救了他的话还将会有大批的反抗军被这个男人的作战计划派来送死！"
ゼロ："我是来救这个人的，就这样。而且不会再有反抗军的人死的！"
ハルピュイア："真是个死心眼啊…但是，你一个人真的可以做一切吗？"
通讯员："紧急联络，目前有不明物体急速接近基地中，请赶快回来支援！"
レヴィアタン："这个不明物体好像是我们的大型航天轰炸机，里面装满了特制的炸弹喔！"
ファーブニル："虽然做特制的炸弹并不是我的兴趣，哎！没办法啦，这也是工作嘛！"

ハルピュイア：我绝对不能原谅你们，为了伤害人类而攻击ネオ…现在已经不是处刑一个人能够解决问题的了！

ゼロ和昏迷的エルピス被传送走了。

ハルピュイア：ゼロ…我并不认为击垮反抗军是正义的…但是，我决不能让你们对人类下手。

ゼロ和昏迷的エルピス回到总部。ゼロ决定去母舰。雪儿执意要去帮忙…

——运输机上——

驾驶员："我们不能再接近了，他们的雷达会侦测到我们！"

雪儿："ゼロ，去找到母舰的控制室吧！之后联络我，我用传送装置过去。"



敌方母舰

1、空中飞机与飞机间会缓缓接近的。不要急着跳。

2、电流开关应用蓄力攻击，可延缓通过电流区域的时间。

3、要注意以后不能回来的,精灵要一次性收集。

★精灵★

·ペアタン：第二电源使用蓄力斩，然后冲刺到前方走上方路线，打完机器人便可。（当然也可拼血爬上去）

·ストッケル：拿完上个精灵后前进往下，进门后关掉电源，然后迅速回到门前向上攀墙就可以拿到。

·リロップ：最后一道电流关卡的上面，用锁链攻击就可吃到。

·エダーナ：最后逃离到货物群的左上方货物上。

——控制室——

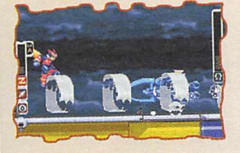
ゼロ："传送座标设定确认，传送！"

雪儿被传送过来。

雪儿："得赶快把炸弹解除才行，解除引爆命令还需90秒，拜托你了，ゼロ！"

之后会不断出现敌人，ゼロ要在雪儿的身边保护着她免受伤害。装备好盾，用来挡掉子弹。绿色敌人扑上来的时候就用刀！雪儿的工作终于完成了！炸弹在母舰里被引爆了，母舰开始坠落。逃离的时候要和BOSS 天牛对战，弱点冰。

——总部——



雪儿："エルピス在哪？"

通讯员："司令官他说要代替雪儿完成任务，不知道往哪里去了…但司令官有留言在这里，现在开始播放…"

エルピス："雪儿小姐，这次的作战彻底地失败了。全部都是因为我……哈哈……我真是个废物……以前在ネオ的时候，就只是个下等兵。来到这里以后，我好不容易成为了司令官，却还是这个样子……都怪我。这大概都是因为我缺乏力量吧！如果我得到力量的话，ネオ、人类，我要消灭他们……那样，我就是英雄了！！"



通讯员："电脑还有残存司令官所传送地点的记忆，你可以藉由这些资料试着去追寻司令官…"

雪儿："ゼロ…请你去救救他吧…"

之后选择与雪儿对话可进入4个新的关卡（记录等也在这里了）。

——进入第5关——

エルピス："哈哈哈，这不是ゼロ先生吗？你该不会……是在找我吧？"

ゼロ："跟我回去吧！一个人的话是什么也做不到的。"

エルピス："不，我可以！因为我得到了这个在世界上存在着谁得到就可以获得强大力量的东西！就是这些精灵……"

ゼロ："黑暗精灵的……"

エルピス："没错…呵呵呵…我刚开始听到的时候也以为只是个传说，但我现在确信了…这个传说是真的……我们就在这里比赛看谁先到暗黑精灵封印的地点拿到钥匙吧！"

ノトスのもり

BOSS：バーブル·ヘケロット。

要点：1、用火属性攻击烧掉灌木前进可节约很多时间。

2、某些踮脚的石头千万不能打掉，不然就只能往钉子上撞了。

3、本关的E能量罐要在上面往斜下把挡路箱子拉出来。

★精灵★

·デルーワ：开始地点,用火属性蓄力烧掉灌木。最左高台得到。

·マーピィ：进入基地前，下方有个暗道。

·ハンマーム：在进入基地之前的山坡上边缘往左跳（最边缘）上了蓝色的机器（用于链枪悬挂）后，继续用链枪向左上连环吊，就可得到了。

· ミティック：进入基地后不久。往上跳可以看到。先把挡路的石头打掉。从下方的石块往右冲刺跳！然后用链枪指向右上方挂，荡到右边墙上向上爬。

· トミーラ：第一个中BOSS前盾牌兵的上面有一个小暗道（钻墙）。

· クロッテル：在BOSS门的下方，有4个石头（可破坏）的地方。先打掉下面的上一块，然后站在剩下的上面拉箱子，就可得到。

· ケロロン：打倒青虫得到。

· バーハング：打倒峡谷跳球得到。

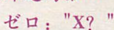
——BOSS处——

エルピス："终于…终于钥匙就在眼前了！不好意思，ゼロ先生，我先走了！"

ゼロ想追过去却被一个青蛙机器人挡住了去路…（用冰无效）

エルピス："呵呵呵……这样把封印解除掉的话！我就可以和ゼロ先生你一样。不，我将拥有比你还要强大的力量！别误会唷…我并不会拿这力量去做坏事的，这全部都是为了世界和平及雪儿小姐…"

X："对不起，ゼロ。精灵们…如果到那边的话…"



ゼロ："X？"

X："我封印暗黑精灵的时候精力已经耗尽…现在的我什么也做不了…"

ゼロ："别担心，让我来就好。"

X："我听到他在呼唤…ゼロ，赶快去阻止エルピス…"

——基地——

雪儿："暗黑精灵，有着强大的力量！我不知道エルピス为什么要这样做，但这实在太愚蠢了！"



コンピュータしせつのやね

★精灵★

· ムリフ：一出来往左，下面有精灵。

· リミーラ：地雷阵的右上小平台，冲刺后用锁链可打破。

· ボングルー：打倒地雷得到。

· ピタック：打倒小狗得到。

· ビーファイア：打倒抛雪球机得到。

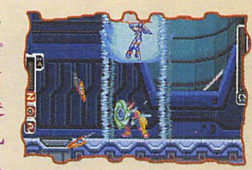
· ボンブロー：打倒悬浮炸弹"得到。

レヴィアタン："ゼロ，我们又见面了。虽然我很高兴和你重逢，可惜有太多的麻烦事，没办法和你聊天了……如果我打倒你的话，就得去和那个エルピス战斗，这是不得已的……那么，我来了！"

レヴィアタン的弱点是火。

レヴィアタン：呼呼呼……和你游戏的这段时间里那个エルピス好像已经走了……我有点疯狂了，像个笨蛋呢。你的强大真让我吃惊呢。那么就……再会吧！

——回到基地——



雪儿：エルピス好像已经拿到了密码了，为了要进入ネオ的最深，也就是神殿最高区域，需要密码来打开才行。那里该不会，就是封印暗黑精灵的地方吧？

クリスタルのどうくつ

要点：

1、洞穴下部击打方形物体会出现萤火虫为你显示落脚点。

2、途中遇见自己人不要攻击。（真是的，杀掉有命吃）

★精灵★

· チャーニュ：某个下面有刺的峡谷右边有暗道。

· ミロップ：版面最右面，不要下去，顺着山向上爬。用链枪将精灵打出后等他飘下来。

· クロッスル：洞穴（全是钉子）下行过程中可看到。

· デルーノ：过了第1个萤火虫路段再向下时右边有道门。

· バーフロ：打倒萤火虫得到。

· ビーヒッタ：打倒爬行机器人得到。

ゼロ到达坠毁的航天母舰处，发现エルピス…

エルピス："就是这个，马上就能得到暗黑精灵的力量了。哈哈哈…"



之后エルピス离开了。贤将・ハルピュイア出现了。

ハルピュイア："你们的司令官，好像把ネオ的敌我辨识装置给修改了。他到底在想什么?孤身一人……一直在ネオ内部东游西逛的……无所谓，反正知道了也没什么意义……你们反抗军一向如此。来吧!!"

ハルピュイア的弱点是冰。

ハルピュイア："你依旧是那么地厉害。这样就好了，我专注于和你的战斗来忘掉过去。你可要保持这样啊。"

——回到基地——

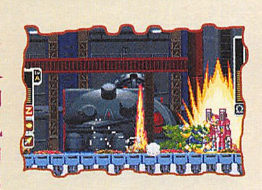
雪儿：エルピス修改了分辨敌我的装置！要闯入ネオ的话就一定要把这装置给排除，他要做什么呢？



要点：向上升的岩浆用冰攻击冻住就不会被烫了。

★精灵★

・ストッテム：下楼梯时水管后左面墙内藏有暗道。
・ユーピィ：向上攀缘过程中可看到。
・ジェッタ：打倒盾牌兵得到。
・メットルサ：打倒3色炮台得到。



ファーブニル："啊！ゼロ！是ゼロ啊！真没想到还可以遇到你！我猜你还在追那个叫エルピス的吧。遇到你使我非常兴奋。现在就开始吧！"

ファーブニル的弱点是雷。

ファーブニル："谢谢你啦—ゼロ。还是和你这种强大的人交手才有意思。下次再见吧。"

——基地——

雪儿："エルピス好像从工厂夺取了敌人的交通工具。用传送是没有办法进入ネオ的。エルピス打算一个人突破…"

此时突然传来阴险的笑声："ゼロ先生~你做了这么多的事还是没能阻止我啊！"

通讯员："从频道传来了影像。是…司令官！"

エルピス："你猜猜我这是在哪里?ゼロ先生。"

——ネオ.アルカディア最深部——

"所有人都被禁止进入的地方，也是封印黑暗精灵的地方…首先，我要唤醒黑暗精灵。然后再破坏掉原始X。之后就能解放黑暗精灵真正的力量了……哈哈哈，快了，马上就能得到究极的力量了！"

エルピス：嗯？是X啊…封印暗黑精灵而耗尽体力的你不是精灵宝宝的对手。所以我也不用害怕你了……什么？怎么回事…住、住手！别阻挠我，X！！



エルピス：快逃啊！精灵！可恶…怎么会这样！呜…呜喔——！！

雪儿：发生了什么?刚刚的感觉是?

一股异样的感觉袭来……X缓缓飘进基地……

X："他到了ネオ的下面了。也快要把封印给解除了……"

ゼロ："暗黑精灵吗？"

X："对不起，他的心已经无法听到我的声音了……仅仅阻止暗黑精灵完全苏醒，已经耗尽了我全部的力量了……拜托，请现在马上到ネオ才来阻止他。ゼロ……"

雪儿："没有办法直接传送到ネオ内部的只能从正面进去…可是ゼロ！！"

ゼロ："好了，我去了…"



★精灵★

・ヌリフ：前进途中可发现，注意上面。
・パラック：前进途中可发现，注意上面。
・ビーレット：打倒机炮手得到。

突破正门。击败BOSS岩浆怪可回到基地。

为了追赶エルピス，ゼロ来到了ネオ・炎之神殿。



★精灵★

・サティック：前进途中，注意不要掉下去了……
・ストッパス：大门的左方，由盾牌兵守护。
・ピタッコ：打倒墙上的坦克得到。

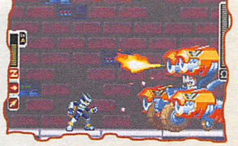
在最深层等着ゼロ的是……

ファーブニル："ゼロ！你在追エルピス是吧?我都知道喔！黑暗精灵什么的我不知道。这些让ハルピュイア解决吧！"

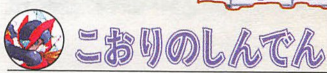
ファーブニル变身成一辆坦克，在他喷完火

后用雷攻击很容易打败他。

ファーブニル："可恶！为什么！为什么提升了力量还是会输呢！我不会放弃的！总有一天，我会战胜你的！你给我记住！"



稍作休息后ゼロ再次出发来到了冰之神殿。



★精灵★

· オリフ：第1地区浮冰地区上面。
· メロップ：第2地区群狼地区上面。
· クロップル：第3地区涨水地区途中。

レヴィアタン："ゼロ，你终于来了！我还担心你被ファーブニル干掉了呢。虽然那个黑暗精灵看来并不是好东西，但即使世界灭亡了，只要能把你打倒我就很满足了！好，我来了！"

レヴィアタン变身为了魔鬼鱼形态。弱点还是火。她释放的冰龙等都可以打掉的。

レヴィアタン："哈呀…看来我又输了…我真是个愚蠢的女人。我一直梦想用我的手亲手将你撕裂！在这之前，你要活下去唷！"



★精灵★

· ストッペル：通过第一个电流区域后顺最右外墙向下滑。
· メットレノ：第2个电流区域中。
· ビーサルト：打倒蓝色机枪兵得到。
· バーヘル：打倒绿色飞行器得到。

来到风之神殿的最深处，看见ハルピュイア挣扎着面对エルピス。

ゼロ："ハルピュイア！！"

エルピス："哼哼哼…终于追上我了ゼロ。你看，这个就是黑暗精灵。能够带来世界和平的究极精灵。哼哼哼，已经快了。马上就可以把那些挥霍能源垃圾般的人类和还有守护他们的ネオ给……终于可以把这个世界还原了…将黑暗精灵完全复活，还有那个阻扰我的X…"



ハルピュイア："你…你休想！"

エルピス："还敢顶嘴！"

エルピス伸手，一个紫色电网将ハルピュイア封住。

エルピス："这个怎么样啊？动弹不了了吧！哼哼…你真狼狈啊，ハルピュイア！以前，你都把所有不顺眼的东西当成垃圾…包括我。但现在我已经拥有了最强的力量！已经是如神一样的存在！那么马上让黑暗精灵完全的苏醒！创造新的历史吧！"

エルピス暗黑精灵飘向了ハルピュイア…

エルピス："听从我的命令。向ゼロ攻击！"

之后エルピス离开了，ハルピュイア的身体开始有了变化。



ハルピュイア："呜呜…ゼロ。我马上就要被精灵完全控制了。快点把我打倒……然后去阻止他！"

ハルピュイア变为一架巨型战斗机。闪躲好导弹后用冰攻击再好不过了。

放龙卷风的时候要冲刺过去，否则会被刮下去。

——基地——

雪儿：ゼロ！太好了…我好担心你啊！接下来要去封印黑暗精灵的地方，ネオ的最深部了。

最后一关了，一路上要干掉以前出现过的BOSS。

最后ゼロ来到了ネオ的最深处：这里，X的身体在这里沉睡，封印着黑暗精灵的另一部分。

エルピス已经在那里等着ゼロ了……

エルピス："你终于出现了。ゼロ！果然最后我面对的是你。把X破坏掉的话，黑暗精灵就会苏醒。究极的力量也将归我所有！"

ゼロ冲了上前，エルピス又扔出了网。

エルピス："哼哼…你就慢慢欣赏吧，ゼロ……看我是如何把你的老朋友给毁灭掉的。"

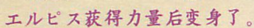
エルピス拔出剑来，对准了X……

エルピス："哼哼哼…死吧—！X！解放黑暗精灵的力量吧！"

X被エルピス用剑刺穿，爆炸过后。暗黑精灵飘了出来。

エルピス："呵呵呵…成功了，传说中的英雄X也不过如此。"

黑暗精灵的2部分结合成了完全体，之后开始给エルピス输入力量。



エルピス获得力量后变身了。

エルピス：让你久等了，ゼロ！我要先干掉你，然后就轮到ネオ的人和人类…没有人类，只有半机器人的世界一定是和平的世界…不是吗！



ゼロ身上的网消失了，激战开始。

他没有弱点。3种属性对他威力都相同。他的大部分攻击都很容易躲过。他防御时用无属性的枪蓄力攻击能够穿透给他伤害的。

エルピス："奇怪…不可能的！我已经得到了传说中的力量了啊？看来…必须拥有毁灭世界的力量才行……可恶！黑暗精灵！这种力量根本不够！给我更多的力量吧！！"



黑暗笼罩了エルピス的身体，エルピス被暗黑精灵占据了……



★最终boss，没什么值得注意的。攻击头部才有效。不难打。

エルピス："谢谢你…ゼロ先生。多亏了你，我才能清醒过来。明明只剩下一点……我还是……什么事情都无法达成……这些全部都是因为我脆弱的心所导致的……它使我没有勇气去承认自己的过错……我这样想，或许可以使我坚强一点吧……"



黑暗精灵宝贝飞走了……暗黑精灵闪烁出了金色的光芒。在光芒中エルピス变成了一个精灵。

エルピス："看来她并不是……邪恶的精灵……谢谢你了ゼロ先生。永别了……"



黑暗精灵："ゼ…ゼロ…"

突然暗黑精灵又回复了暗色，张开双翼飞走了……



X出现—

X："以前她并不被称作黑暗精灵……她是为了拯救世界而诞生出来的。但是，她的力量强大到足以毁灭这个世界……所以就被称作黑暗精灵……这都是因为バイル博士的诅咒……"

ゼロ："我、可以理解她的心情……暗黑精灵……吗？"

——STAFF后——

一扇谜一般的大门内传出了声音……

SOUND："暗黑精灵终于觉醒了…接下来该你要带来混乱和杀戮了—オメガ……哈哈哈！"

——通关后——

HARD模式：通关一次以后，按L+A开始新游戏。

Galley模式：HARD通关以后，按L+Select+A开始新游戏。



文/ChinaGBA攻略组 windX

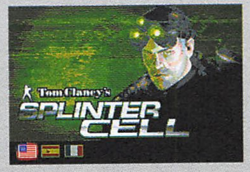


http://www.nintendo.co.jp/mobile/
六月二十日发售
第三期完全攻略
6月20日(金) 10:02
MOTHER 1+2
どせいさん
選択
P504iS
MOTHER 1+2
GAME BOY ADVANCE
おちゃけがのんもらえるです。
だうんろーどするです。
ぐんまけんの。
Nintendo

SPLINTER CELL

UBI SOFT　ACT

在XB和PS2都大受好评的分裂细胞终于众望所归地降临到GBA上，虽然较其它2台家用机GBA的机能要明显弱了许多。但是育碧还是很好的做到了扬长避短，以有限的机能实现接近其家用机版的游戏感觉。这已经就很不易了。厂商没有跟风在GBA上制作粗糙的3D画面，而是用精美的2D场景和震撼的音乐再次打动掌机玩家的心，下面就让我们一起走进FISHER的世界，拯救美国，拯救世界吧。



基本操作

因为机能键位等原因，这个掌机版的分裂细胞较家用机版复杂的操作要简单了许多。但是原汁原味的特工标准动作大多数还是得以保留的。

- 十字键：控制角色移动，蹲下，攀爬等等
- B键：利用拳或武器进行攻击
- A键：跳跃
- L键：装备目前的武器/切换烟雾弹的力量
- R键：配合十字键可以查看周围地形
- SELECT键：更换武器装备
- START键：主菜单，可以在这里看到目前的任务完成情况
- 另外：虽然FISHER的动作还算丰富，但是使用起来却都很容易，而且大多数都有提示。如果实在搞不清楚就在练习关里多玩几遍吧。

菜鸟特工速成班

鉴于游戏类型是间谍潜入，势必和普通打打杀杀的动作游戏不太相同。以笔者愚见，在进入游戏前最好还要注意几点事项。

1、如何在敌众我寡的情况下保护好自己

敌人的数量和武器装备上都远远强于己方，所以一定要好好利用敌明我暗这个条件，和敌人周旋到底。多利用R键观察敌人的活动路线，选择最好的行动时机。游戏中主角的移动最好是步行，因为跑步所带来的声音会遭到杀身之祸，尤其是前期弹药紧缺的情况下，悄然无声地来到敌人的身后给予其沉重一击是最常用的手段。蹲行也是常用的移动方式之一，这样可以利用障碍物有效的隐藏自己。



2、关于游戏中常遇到的几个开锁问题

游戏中需要主角去自己打开的一共有3种门，一种是普通上锁的门，需要FISHER用撬锁工具撬开。第二是保险箱的门，也同样是要自己撬，具体如何撬参见练习关。最后就是电子门。这种门是撬不了的，需要使用钥匙卡才能开启。每关最多可以找到红、黄、绿3种颜色的钥匙卡，分别对应3种电子门上的锁的颜色。它们都是需要在本关的敌人或是保险箱中找到的。

3、关于几种基本武器和道具的使用问题

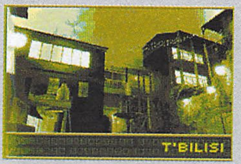
游戏中主角最常用的2件武器是麻醉枪和烟雾弹（最后2关出现的狙击枪先不提，后文有具体的说明），2者的使用结果虽然都一样，但是操作起来却大相径庭。尤其是烟雾弹的使用一定要小心，因为扔得过远或过近都不会有很好的效果，严重时甚至会被敌人发现并还击，所以一定要谨慎切换力量，扔到一个最好的位置。夜视仪和热能感应器都是必须到主菜单切换的。注意老大的通讯。

4、被敌人发现怎么办

和超级无敌的SNAKE相比FISHER显然要弱了许多，只要被发现即使是已经跑出敌人的视野，只要警铃一响就会GAMEOVER。所以在被敌人发现后第一反应就是马上消灭发现你的敌人，只要让他倒地睡觉，就不会有事。但是对付不同的敌人却也不太一样，游戏中可以把敌人分成能够主动攻击和不能2种。被主动攻击的敌人发现后他们会马上向主角攻击，只要在一定的时间内把他打晕就不会有事。但是如果被穿红色衣服没有武器的敌人发现就很麻烦，他们会马上逃命，如果不尽快把他打晕，他就会发出警报，接着就是GAMEOVER，所以一定要小心优先干掉这些人。

OK！速成班结束,马上进入正题,攻略开始。

MISSION 1



GEORGIANS一直是美国当地的一个反政府的秘密组织。最近得知中央情报局的2名成员BLRUSTEIN和MRDISON被他们劫持了。美方决定派遣特工FISHER潜入到GEORGIANS的总部T'BILISI去，伺机行动。

老大：“FISHER，是该工作的时候了，现在找到BLRUSTEIN他们是我们的首要任务。注意大楼随时会倒塌，一定要在之前潜入进去，寻找救人的机会。”

—— 任务1：进入建筑物 ——

第一个任务非常的简单，趁现在还没有敌人多熟悉一下操作，每一个动作基本都会有提示。注意不要被火烧到就没事了。一路下行，任务完成。

正在到处寻找线索的FISHER突然收到老大的通讯：“FISHER，刚刚得到的消息，这个大楼的某个角落里可能藏着重要的文件，也许会和BLRUSTEIN他们的失踪有关系也说不定，把它找出来。”

—— 任务2：找到目标文件 ——

继续下行，进入一个电梯，发现电梯早已经烧得无法使用，沿着绳子爬下去，现在最下面的1层还有火不能下去。先跳到2层。在如图的房间内的保险箱里找到文件。接着回到刚才的电梯处。现在1层的火已经灭了。下去后只有一条路，一直走到底就可以离开大楼。

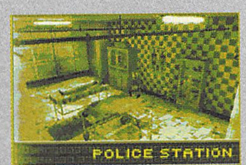


老大：“非常好，FISHER！BLRUSTEIN的黑皮箱是你的下一个目标，这个皮箱不是普通的皮箱，它可以接受到BLRUSTEIN通过SUBDERMALS（类似信号发生器的东东）发出的信号，只要找到它，我们就有可能找到BLRUSTEIN，敌人可能会把皮箱放在诸如伪装的书架或是有嵌板的墙里，你一定要仔细查看。”

—— 任务3：找到BLRUSTEIN的黑皮箱 ——

从现在开始就会有敌人了。熟悉一下武器和拳的使用吧。干掉窗台上的2个敌人后，撬开右边的门，进入大楼。现在要注意一下左下方的那个反映槽，当有人接近FISHER时，槽中的格数就会开始变多。背景画面中那种没有门的房间是可以暂时隐藏的，在今后的游戏中会多次出现，多多利用这些设定可以更好的隐藏自己。这里同样没有岔道，利用电梯一直向上走，最后在一个上锁的房间里，可以看到一个书架，调查得到黑皮箱。

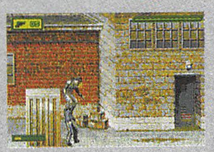
MISSION 2



根据黑皮箱最后发出的信号，确定了BLRUSTEIN目前可能的位置，但是肯定已经有人带走了他的SUBDERMALS，你可能从警察局的收容所的电脑里了解那个幕后操纵者的一些事情。

老大："非常遗憾，FISHER！因为BLRUSTEIN的行动被发现，被敌人杀害。我们在6个小时之前接到他最后一次通信，来源地是附近的一个警察局，这是你的下一个目标，希望可以发现一些线索。"

—— 任务1：进入警察局 ——



↑躲过2个监视器后从一名敌人身上得到红色的钥匙卡。用钥匙卡打开前面的电子门。

从现在开始敌方会加了监视器，用R键可以查看它的可视范围，监视器的最下方是死角，要多利用，对付如图的警察时，可以从上面把他踩晕。这是以后经常使用的技巧。

老大："FISHER，现在你已经到了警察局内部，你的下一个目标是收容所，在那的电脑里储存的秘密文件中应该可以找到关于BLRUSTEIN他们的事情。"

—— 任务2：潜入收容所 ——

蹲行可以避开屋子里警察的巡视。乘电梯前要多用R键看看上面人的行动，以后要经常这样做。上2楼后，在路过的一个房间的保险箱里能拿到烟雾弹。进入左边的房间。坐电梯上3楼之前先到最右边拿烟雾弹和药箱。3层左边的房间里可以拿手枪子弹。进入右边上锁的房间调查电脑。找到目标文件。然后要马上从旁边的门离开，因为等监视器的头转过来时就没有地方藏了。

老大："FISHER，似乎我们的行踪被发现了，把他们的主安全系统关闭掉，然后马上离开这里。快！！"

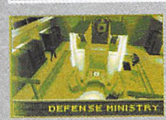
—— 任务3：找到安全系统 ——

利用房上的管子，躲过2名警察后，可以在前面的房间和最右边的保险箱里各得到一份手枪子弹，继续乘电梯上行。打开左边的门，调查里面的电脑，可以切断室内的电力。戴上夜视仪。再进入右边那个上锁的房间。里面会有2个不会转动的监视器，因为没有电，屋里漆黑一片，不用担心会被发现。乘电梯到5层，在监视器下找到控制安全系统的电脑。





MISSION 3



现在的怀疑对象是NIKOLADZEDE，去调查一下他的朋友GRINKO，从他那里可以知道NIKOLADZEDE最近在AZEBRIJAN都做了什么。

老大："FISHER，你要有钥匙卡才能进入GRINKO的办公室，先想办法弄一个。"

—— 任务1：进入GRINKO的办公室 ——

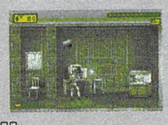
这里巡逻的警察明显要多了许多，小心地蹲行，在路过的一个房间里得到红色的钥匙卡。一直走到头就可以进入办公室了。



老大："在他的办公室里安装一个窃听器，看看GRINKO到底和他们的死有什么关系。"

—— 任务2：安装窃听器 ——

通过楼梯，乘坐右边的电梯上2层。出门后可以找到药箱。下楼梯后，撬开左边的门。来到一个有3个监视器的房间后，先进右边的房间。可以在最里面的保险箱里拿到绿色的钥匙卡。原路返回，乘电梯回到1层，用钥匙卡打开电子门。调查里面的电脑在那里安装好窃听器。



老大："现在就是NIKOLADZEDE电脑了，我们需要核对一下他现在在AZEBRIJAN的工作情况，查看一下他的电脑。"

—— 任务3：查看NIKOLADZE的电脑 ——

经过2个电梯后，调查一个电脑，切断电源。戴上夜视仪后，在后面的一个房间里找到NIKOLADZE的电脑。

MISSION 4



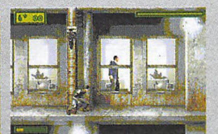
中央情报局中有人把重要情报透露给GEORGIANS，为了在文件还没落到NIKOLADZEDE的手里前找到间谍，FISHER再次出动。

老大：“你需要进入中央情报局的中央服务器，以此来推断谁是泄露信息的人，不过我不得不重申一下，这里大部分都是自己人，我们可承担不起任何的伤亡，所以不要对任何人开枪。

—— 任务1：从楼顶进入中央情报局内部 ——

本关是不允许使用手枪的。开始从楼顶利用绳子下行，注意房间内不断走动的工作人员。当可以自由走动后，利用FISHER可以抓住墙边缘移动的能力躲过几个站在窗口不动的人。沿着排水管一直爬到最下面，从一个窗户进入中央情报局内部。





老大：“做的好，FISHER！泄露文件的源头来自是一个名叫MINCHELL DOUGHERTY的人的电脑，找到他的电脑说不定能从中反窃取一些关于GEORGIANS的信息。加油！”

—— 任务2：找到MINCHELL DOUGHERTY的电脑 ——

中央情报局内部果然戒备森严，注意千万不要被穿红色衣服的人发现，前面已经上过了，这些人虽然不能攻击，但是警报一响就完蛋了。没有了手枪在攻击远处敌人时就比较麻烦，多利用可以隐藏的墙壁谨慎前进。坐电梯到上层，在一间有2个监视器的房间内从敌人身上得到红色的钥匙卡。从右侧的电梯回到下层，进入红色锁的电子门。用烟雾弹迷倒2个工作人员后，进入左边的门，调查里面的电脑，切断电源。黑暗中就是我们的天下了，戴上夜视仪。在这个房间的保险箱里可以拿到黄色的钥匙卡，不要忘记。出门后一直右行，乘电梯下行。向左走进入第一个门，



在2个保险箱里可以分别得到2份烟雾弹。用黄色钥匙卡打开电子门后，在监视器下面找到DOUGHERTY的电脑。

老大：“先不用急着离开，我们还需要几个官员的照片，时间不多了，我会告诉你具体位置。”

—— 任务3：用相机照下中央情报局的几个官员 ——

在这里需要使用照相机，R键为放大画面，L键为照相，按住A键可以加快镜头的移动速度。一共需要照4张照片，前3张老大都会给位置上的提示。第4张需要自己去找。第一张在大楼的左下方，对象是2个穿蓝西服的人。第二张是在右上方，2个身着红西服的人。第三张在左上方，3个穿蓝西服的人。第四张在右下方，一个穿绿色马甲的人，因为他停留的时间比较短，所以速度一定要快。照完4张照片后本关完成。









MISSION 5



北约的部队已经把GEORGIANS的大部分突击队赶出了AZEBRIJAN。据我们的秘密情报部门发来的信息，GEORGIANS突击队中有一部分顽固分子，已经利用石油转塔把他们的部队都带到CASPIAN的海低了。在那里他们可以和在GEORGIANS的总部通过一条安全的网络进行信息交换。北约已经把他们的部队撤回了，所以现在就得依靠你FISHER去搞定了。

老大：“我们已经把你送到了一个石油转塔上，尽快找到这里被雇佣的技术人员，通过他们得到情报。”

—— 任务1：来到主塔 ——

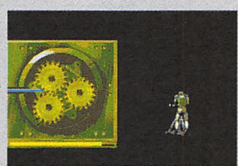
开始要注意跳跃的时机，不要掉到海里去，

敌人只会抛远距离的燃烧弹，即使被发现只要一直追着他用拳打就没事。当被一个着火的桥挡住去路时，要跳到下面抓着铁管爬过去。一路上没有什么难点，主塔的入口在最右边。

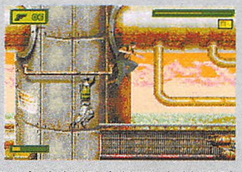
老大："FISHER，你跟着那个叫PIOTR的人，他下载在一个记忆棒里的文件对我们很有用。"

—— 任务2：找到被雇佣的技术人员PIOTR ——

打晕开始的3名敌人后，下梯子来到主塔的下层，在第三个梯子上面可以看到一个机枪台，这里千万不要爬上去，从第二个梯子上去，在保险箱中得到红色的钥匙卡。回到下层，再从第一个梯子上去，进入房间，开启电子门。出门后可以看到刚才那个机枪台，现在已经绕到了它后面就不怕了。调查它可以通过连点十字键"右"或A键拆坏它。以后出现的机枪台最好都拆掉，这样再通行时就方便多了。继续右行上第四个梯子可以在敌人身上得到烟雾弹。



来到下一个场景，下层已经无法再通过，上梯子，通过里面的房间绕过在下层挡道的柱子，顺便拆掉一个机枪台。再次回到下层，从第一个梯子上去在保险箱中得到黄色钥匙卡。从第三个梯子上去，打开电子门。出门后就可以看到PIOTR在没命的逃跑，马上追上他。这里一共要用麻醉枪打中他4次才能任务完成。但是在奔跑中掏枪射击在这个游戏中是无法实现的，所以射击的机会就只有在2个人都抓住管子向前移动时。整个追击过程一共有5次这样的机会，因为第一次的长度太短，根本就没有时间射击，所以后4次一定不能失误。这里有2次的弹药补给，不用担心没有子弹。

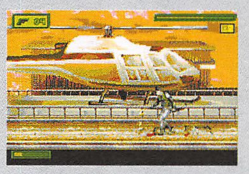


找到目标文件的FISHER又回到了主塔上，这时候老大又来信了。

老大："在这个塔的顶部有一个直升飞机场，你现在可以离开这里了。"

—— 任务3：找到可以离开的直升飞机场 ——

利用梯子和管子爬到上层，再右行，路过的2个房间里有手枪子弹和烟雾弹。爬上一个长长的梯子就可以看到飞机场。



MISSION 6

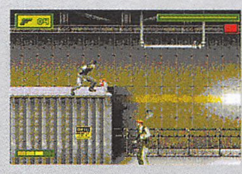


看来我们这次得玩一次狩猎游戏了。我们需要从伊比利亚半岛出发一直跟踪他们的信号，最后回到KOMBAYN NIKOLADZE。在OKTYABR那里，我们收到了来自水下的信号，想办法潜伏进入，找到他们的信号发生系统。

老大："你现在必须先找出在船坞的控制室才能进入潜水艇中，找出一个可以进入的办法。"

—— 任务1：找到潜艇的控制室 ——

此关的敌人突然会变得厉害起来，尽量避免和他们正面冲突。开始的几个敌人可以靠在上面的管道上攀爬躲过他们的视线，但是一定要注意不远处的箱子上有敌人可以发现你。打晕一个穿绿色衣服的敌人后能够得到红色的钥匙卡。进入下一个场景后会有加血的药箱。最右边的门走到底能够在保险箱里得到手枪子弹，但是因为途中的敌人太多不值得去拿，用红色钥匙卡打开药箱旁边的门。这里就是船坞控制室了，用烟雾弹迷倒前方的2名敌人后爬梯子到上面的台子去调查电脑，第一个任务完成。

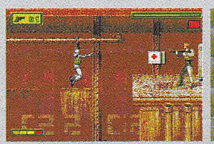


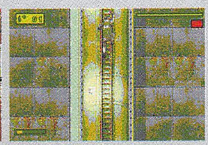
老大："秘密潜入停在港口的潜水艇的仓库，切断敌人的卫星信号动作要麻利。"

—— 任务2：切断卫星信号 ——

乘电梯出去，就可以看到潜水艇了，爬下一个长长的梯子，终于进入了潜水艇的内部。先进入左边的房间，这里也是同样守备森严。沿着管道攀爬到上面的平台又可以找一个药箱，旁边的保险箱里面却什么东西也没有。（怀疑是BUG）穿过一个需要蹲行的通道后进入右上方的门，打晕敌人可以得到黄色的钥匙卡和手枪子弹。现在

可以回去进入刚才路过的那个门了。第一个电子门里有保险箱，打开可以得到烟雾弹。进入第二个需要黄色钥匙卡才能打开的门，调查电脑切断敌方的卫星通信。

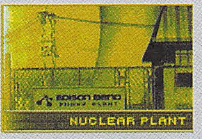




—— 任务3：从船坞逃出去 ——

这时候潜水艇突然漏水，FISHER必须在水淹没出口前逃出这里。打晕惟一的一个敌人后得到绿色的钥匙卡，然后是和时间赛跑了，水会不断的上升，当水没过FISHER的头顶超过一定时间后FISHER就会掉血。在水还不是很深时可以通过跳跃把FISHER的头露出水面换气。途中的几次跳跃障碍一定不能失误，否则必死无疑。穿过了最后一个上锁的门，爬上来时的梯子，逃出潜水艇。





这次的任务是到NADEZHDA去切断那里的电子背景噪音发生装置，这样我们才能跟踪返回NIKOLADZE那里的信号。

老大：“为了能够清除电子背景干扰噪音，你必须先进入冷却棒控制室触发警报器，使敌人进入完全戒备状态，大多数的工作人员都会离开他们的岗位，这就是我们下手的好机会。”

—— 任务1：触发警报器 ——

刚开始时由于没有弹药，所以要以隐蔽为主，需要必须消灭的敌人就用手吧。进入第一个门之前可以得到2个烟雾弹，出门后先用烟雾弹干掉前方一个位置很讨厌的敌人。一路上的敌人和监视器都很多，一定要多加小心。一直走到最前方，穿过门就可以进入建筑物内部了。这里同样有很多监视的敌人，只不过变成了没有武器的技术人员。趁他们检查设备转过身的时候跑过去就可以。来到下一个场景，上梯子后右行，跳下去可以拿到手枪子弹。再向右走，下第一个梯子，在保险柜中得烟雾弹，撬开左边的门进入可以在一个敌人身上得到红色的钥匙卡。现在就可以打开最右边的电子门了。调查监视器下面的电子设备发出警报，第一个任务完成。



老大：“你需要找到GEORGIANS他们所发出微波的来源，并且切断它。”

—— 任务2：找到中央电脑 ——

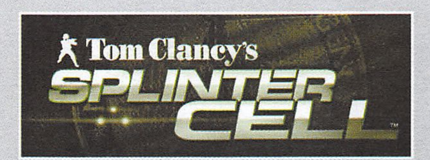
进入下一个场景后，最右边有一个上锁的门，撬开后可以在里面2个敌人身上得到手枪子弹和烟雾弹。原路返回，下梯子，在右边的敌人身上得到黄色的钥匙卡，打开左边的电子门。进入后可以发现一个不会转动的监视器，利用其上方的管子爬过去。继续左行，再下一个梯子。左边的房间里有手枪子弹。取得后乘右边的电梯离开。出电梯后右行，注意箱子后的机枪台，把它弄坏后，从梯子处下去。最后的房间里有手枪子弹，要是弹药紧缺可以去拿，但是还是要小心那里也有机枪台。下梯子时千万不要爬到底，否则右下方的机枪台会毫不留情的向你射击，下到一半的时候跳到右边的管子上可以避免伤害。最右边有药箱，左边的房间内打开保险箱可以得到手枪子弹。撬开中间的门，找到中央电脑。

老大：“你必须在他们的警报结束前到达核电站。现在是警戒状态，这里人不是很多。赶快行动”

—— 任务3：进入核电站 ——

爬下梯子，左边就是进入核电站的门。（看到门口的警告没？告诉你危险的说）正如老大所说，这的敌人很少，而且也都很好对付，关键是如何到达目的地，从安全出口脱出。途中会遇到一个需要蓝色钥匙卡打开的电子门，钥匙卡在门左下方的一个机枪台旁边的保险柜里。一直向右上方走。没有岔道。





MISSION 8



NIKOLADZE正在计划着对美国的抱负行动，他们想以广播的形式把抓获美军的战俘的事情向世界各个地方播放。以此来斥责美国。近期他们又在和中国地下组织秘密的交换核原料，继续他们的恐怖活动。现在你需要做的就是去阻止他们。

—— 任务1：破坏信号发生器的天线 ——

任务又是在楼顶展开的。这里没有敌人，主要考验玩家的跳跃能力。途中的电子门里有手枪子弹，钥匙卡在右边的一个房间里。因为这关需要用手枪的地方比较多，建议还是拿着。爬上烟筒沿绳子滑下后，再爬上一个更高的烟筒，进入下一个场景。天线就在这里。把它破坏掉就OK了。

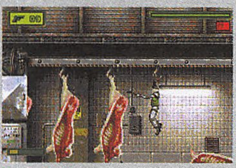




老大："NIKOLADZE把美军的人质和中方的要员都安排到地下室里。去解救他们。"

—— 任务2：救出人质 ——

前行能够看到有可以用绳子下降的小柱子，用绳子下降，注意躲避窗户后面巡逻的敌人。最后从右下方的窗户进入建筑物里。通过排水管，来到地下室，这里竟然……竟然是猪肉加工厂？！看来敌人的伪装工作做得还真的很不错啊。猪肉加工台是万万不能踩的，否则马上就GAMEOVER。挂在加工台左边的钩子上前进，因为FISHER的体重要大于猪肉？？钩子会因为经受不了拉力而松动，这时就要手枪把后面的猪肉打落，换到后面的钩子上去（注意！也可以打前面的，但是比较危险，很容易掉下去）。拆掉2个机枪台后乘电梯继续下行。从电梯出来后，下一个梯子，左边上锁的房间里有药箱和手枪子弹。补充后，再经过一个比刚才那个还要长的猪肉加工台，进入右边的门。乘坐电梯来到下层。3个门里各关着一名美军俘虏，从第三个俘虏身上可以得到黄色的钥匙卡，千万别忘了。躲过左下方埋伏的机枪台，用钥匙卡打开电子门。这里会有药箱，但是不要忘记救人质。出门后再进入第一个门。从中间的缺口沿着排水管向下爬。这时警报声突然响起。敌人进入了警戒状态。注意一定不要因为着急而落到缺口的正下方，因为猪肉加工台和机枪在那等着呢。尽量跳到最右边可以刚好落到机枪台的后面，不用管周围的敌人，因为按照计算现在的手枪子弹也没剩几发了，留着一会用吧。进入前方的房间。用剩下的子弹消灭这里的敌人吧，因为不全打晕的话是无法救人质的。救出人质后得到了绿色的钥匙卡。这是最后一个俘虏了，美方也可以安心了。



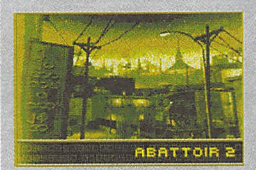
—— 任务3：抓住（击毙）GRINKO ——

沿着排水管从刚才跳下的缺口爬上去，用绿色钥匙卡打开刚才打不开的电子门。一路向上走，通过一个窗户来到户外。现在需要躲开敌人的视线来到建筑物的上层，因为有些敌人会一直在窗户前守侯，要抓着墙移动才可以不被发现，而且这时还要顾及下面窗户的敌人。所以一定要谨慎，看清楚敌人的行动路线再行动。从上层的窗户上再次进入建筑物。下面的房间里的保险箱里可以得到手枪子弹。通过一个猪肉加工台后马上跳到前方的管子上，可以躲过2个机枪台。把它们破坏掉后爬下排水管，再通过一个加工台后从另一侧的排水管爬上去，这样就可以绕过刚才无法通过的墙了。从右边的窗户出来。终于来到楼顶。在楼下的空地上，停着一辆豪华轿车，原来GRINKO还没逃走。现在肯定是抓不住活的了，击毙他。这里用狙击枪的方法和第3个任务照相时差不多，R键为放大瞄准器，L键为射击。两边会不断出现敌方的狙击手。射击时一定要爆头，否则一枪打不死。GRINKO出来之前会有3个替身，把他们都打死后，真正的GRINKO才会出现，击毙后任务完成。





MISSION 9



NIKOLADZE回到了ABATTOIR，目的是一种新型武器，我们现在对它的情况还不太清楚，只知道它的代号为"方舟"。我们现在需要派遣你去彻底调查它，并且要阻止NIKOLADZE的野心。

老大："FISHER，事情又有新发展，你现在回到ABATTOIR去，现在GEORGIAN的新总统VARLAM CRISTAVI已经上任，把他的录音记录弄来，我们可以从中了解到关于'方舟'的一些事情。"

—— 任务1：找到总统发言的磁带 ——

因为是最后一关了，本关的敌人AI明显要高了许多，多利用烟雾弹可以一次消灭3、4个敌人。经过一个场景后戴上热能探测器。可以看见地下埋了许多的地雷。在躲避地雷的同时还要注意机枪台。通过一个上锁的门后，进入建筑物里面。左右各有一个电梯，其实都是通到一个电子门的，所以从哪边走都可以，建议从左边走，因为红色的钥匙卡在这条路上的一个敌人身上。穿过电子门后，再戴上热能探测器，这里有许多的红外线警报器。进入中间的门。调查电脑可以得到总统讲话的磁带。



老大："现在的任务是'方舟'的启动装置，它被放置在图书馆的一个保险柜里，一定要在NIKOLADZE行动前得到它。"

—— 任务2：找到"方舟"的启动装置 ——

从右边的门出来。进入中间上锁的房间，可以在里面补给一个弹药。出来后继续向前走，会看见一个视角固定的监视器，和之前的处理方法一样，还是要挂在上面的管子上通过，但是这之前要先消灭监视器下面的2个轮流巡逻的敌人。打晕最右边的一个敌人得到黄色钥匙卡打开电子门。出门后马上换上手枪消灭眼前的3个敌人，这里一定要快，因为刚出来没有任何可以隐蔽的地方，只好先下手为强。之后在一个上锁的房间里，调查2个监视器中间的电脑，这样后面大部分房间的红外线警报器就会停止工作。调查完后马上离开不要被监视器发现。分别在2个房间补给血和弹药后，乘坐电梯继续向建筑物上层移动。出电梯不久会发现有一处被机枪台挡着无法通过，进入旁边的门，从里面绕过它。经过一个梯子后，进入第二个上锁的房间，戴上热能探测器，可以看到几个移动着的红外线。躲过它们拿到里面保险箱里的"方舟"的启动装置。



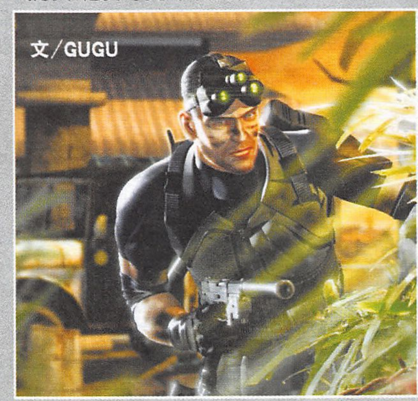
就在这个时候，突然接到老大的通信，说NIKOLADZE准备乘直升机逃走。老大命令FISHER再次回到楼顶在直升机起飞前，干掉驾驶员。一定不能让NIKOLADZE跑掉。

—— 任务3：抓住NIKOLADZE ——

出门后从一个在2个机枪台中间巡逻的敌人身上拿到绿色的钥匙卡。打开房门后又要接受几个猪肉加工台和机枪台的考验。最后乘坐电梯来到屋顶。直升飞机就停在楼下的空地上。和上关一样，这里也是要使用狙击枪。但是难度要高了不少。因为会有敌方的4名狙击手一起出现，记住他们出现的顺序依次击毙，一定不要放空枪，确保一枪打死一个人才能保证不会被敌人打中。打死12个狙击手后，NIKOLADZE就会出现，从他进入飞机到飞机飞出屏幕前打中飞行员3枪就可以大功告成。







文/GUGU



操作篇及特殊操作

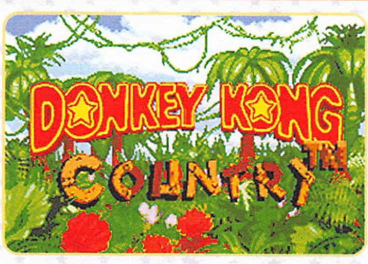
◆十字键：控制角色移动
◆B键/R键：举起木桶，翻滚，冲刺（坐骑是箭鱼时），飞行（坐骑是鸵鸟时），加速（爬绳索或游泳时）
◆L键/SELECT键：切换角色，从坐骑上下来
◆A键；跳跃，浮起（游泳时）
◆当举起木桶时，按住B键再按十字键的“下”可以把木桶放下
◆翻滚后再跳跃（B，A）不仅可以增加跳跃的距离，而且在一些特殊场合能够起到意想不到的效果，后文会有详细说明。



猩猩大金刚和猴子迪迪虽然在操作上是相同的，但是在一些细微的动作上却存在着比较明显的差异。在举起木桶时，大金刚是把桶顶在头顶上，这样可以防止上方的敌人偷袭，而迪迪则是把木桶抱在胸前，这样在对付前方的敌人或是利用木桶打开隐藏通道时都非常的好用。在跳跃方面，大金刚可以跳的稍高，而迪迪则是稍远。总之在关卡中要灵活利用2者的特点，这样才能事半功倍。

4种坐骑

除了箭鱼只有在水下的关卡中出现外，其它都是地上跑的。它们都有各自比较明显的特点。犀牛跳跃能力比较弱，但是却基本可以对付所有的敌人。青蛙的跳跃能力最强，可以跳得很高，只是落点有些不太好掌握。鸵鸟最实用的能力就是飞行，有些关卡必须依靠它才能找到隐藏地点。但是对敌人没有丝毫的抵抗能力使得在骑上它时要格外的小心。在游戏中可以收集到4种坐骑的金币，当集齐3个后就会进入奖励关卡。在其中每收集100



个小动物金币就可奖励一条命。如果得到下图中的大金币的话就会使目前所得金币数翻一倍。在时间所剩无几的时候吃到大金币显然是非常划算的。左边的图片依次为青蛙、鸵鸟、犀牛、箭鱼。游戏中舞台设计处处精巧，足见心思，而每个场景中隐藏的宝物取得方法也经过精心安排。即便是玩过原作的玩家相信也可以找到很多新鲜的内容要素。









系统

本游戏的整体难度并不是很高,但是丰富的隐藏要素却大大地增加了游戏的可玩性。想要集齐所有的隐藏要素除了需要惊人的毅力外还需要或多或少的运气。在大地图上按START键可以查看目前的关卡完成情况,和完成度密切相关的是每关得到的“K”“O”“N”“G”4个字母和隐藏地点。每关的隐藏地点数量各异。它们多半是隐藏在B桶中或是封闭洞穴。除了上面这些隐藏要素还有W桶和相片。W桶的作用是快速过关。寻找的难度要更高,笔者不才只找到了一小部分。而相片的获取要相对复杂一些。一般的相片是需要用特殊的方式打死特定的敌人,才会得到这种敌人的相片。还有一些是和迷你游戏有关。而在正常游戏过程中看得见的相片并不是很多。本攻略介绍的将是全字母,全隐藏地点和部分快速过关相片的取得方法。希望能给读者您一些提示。

流程

大金刚和迪迪一直都是最要好的朋友,他们共同拥有一个储藏香蕉的山洞,这一直是他们引以为傲的事情。

一个平静下午,迪迪像往常一样来到大金刚的住处。大金刚:“HI,小老弟,又要你来做英雄了,今晚保护香蕉的任务就交给你了,我会在午夜时替换你的,可不要在这之前睡着啊!”

到了傍晚迪迪按照约定来到香蕉洞的洞口负责保护香蕉,已经很晚了,并没有发现什么可疑情况。

“也许不会有人来了吧”已经困得睁不开眼睛的迪迪说。

???:“是那个小家伙!把他封到木桶里然后扔到灌木丛中,这样大金刚的香蕉就是我们的了!”

这是突然出现一些迪迪从没见到的人(动物),迪迪虽然奋力抵抗,但还是被打晕,然后……

第二天清晨。

“大金刚!醒醒!快醒醒!”长老一早晨就跑到大金刚的住处。

“谁在那里叫嚷?我正在做好梦呢!”大金刚很不情愿的起来。

长老:“去看看吧,你的香蕉洞被人洗劫一空了。”

香蕉洞前,懊恼的大金刚说:“我的香蕉!我的朋友!怎么都不见了!上帝啊!我要搜遍这个岛屿的每个角落也要把我失去的东西找回来!”

报着必胜的念头,报着对香蕉的一往情深,报着对好友安危的挂念,大金刚再次踏上征程。

第一幕 Kongo Jungle

第1关 Jungle Hijinxs

一开始先不着急走,回头向上跳,进入小木屋中可以得到红色加命气球和一个照片,在一个用石头攻击大金刚的鸟下面得到鸵鸟金币,向前不远就能够骑上犀牛。吃到字母N后用犀牛可以撞开下面的墙,这里又可以得到一张照片和一个红色加命气球。出来后,前下方的墙又可以撞开,进入小游戏“找木桶”,可以再得到一个动物金币。

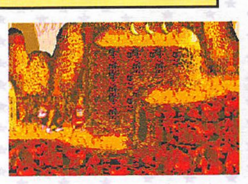
第2关 Ropey Rampage

在第一个需要利用绳子荡过去的地方,向右边的树顶跳可以得到犀牛金币。找到字母O后,从右边跳下去,利用弹桶撞开右边的墙,里面可以得到字母N。出来可以在地里砸出轮胎来,利用它跳到树上,如右图向台阶上跳能砸出青蛙金币。



在接近关尾的地方,从标有红色箭头的地方向左跳,进入B桶,成功地找出藏有大金刚头像的木桶可以得到加命奖励。最后一个字母G要跳到出口的上面再跳才能吃到。

第3关 Retile Rumble



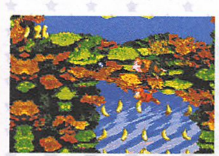
字母K下的墙可以用木桶打坏,进入后要快走,否则就赶不上加命气球了。从隐藏地点出来后,可以在一个DK桶的左上方看到B桶,里面都是弹桶,可以吃到不少的香蕉。第三个隐藏地点是在上图的地方,标志是上方的3个香蕉。

另外本关还可以得到一个箭鱼金币,需要踩敌人才能吃到。

第4关 Coral Capers

本关并没有隐藏地点,但是隐藏的通道倒是

不少，因为是水下的一关，操作上要有些变化，从图所示的地方可以下去，另一图中迪迪所处的地方有一个W桶，它的作用是可以马上到达关底，但是因为还有一些宝物没有拿到，所以先不要进入。

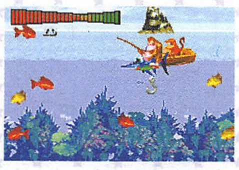




从一个由香蕉组成的箭头下去可以骑上箭鱼。之后贴着右边的墙快速向上游，可以吃到正在上升的加命气球。在一个狭窄的通道中，有2处的墙可以穿过的，里面是鸵鸟金币。

● Funky's Fishing

迷你游戏——钓鱼。要在规定的时间内钓到20条以上红色的鱼才可以通过。要保证钓上的鱼能够掉到伙伴的船里，否则即使是钓上来也是不算数的。注意不要钓到其它颜色的鱼，那样时间就会大减，很不利。另外从下关开始就可以利用Funky提供的木桶飞机快速回到以前的任何一关。



第5关 Barrel Cannon Canyon

从左图所示地方利用迪迪可以跳到对面，注意看右图，如果想要通过W桶快速通过此关就不要进入那个弹桶，跳到弹桶的右边W桶就会出现。由于是完全隐藏的，找W桶有时还真得靠运气了。





吃到青蛙金币后，进入旁边倾斜的弹桶。这里有2个选择，一是要香蕉，另一个要相片。香蕉比较好拿，弹桶弹出后，打在第一个敌人身上时，向左上方跳可以进入那里的弹桶，(注：这个弹桶并不是整个弹桶串的起始，看到它的左边还有香蕉就知道应该还有弹桶，但是因为进入最左边的弹桶比较麻烦，为了几个香蕉实在是不值得，在这就不介绍了，有兴趣的读者请自己探索)接着可以吃到一串的香蕉。而要拿照片就比较难了。如下面的一组图。要连续在空中干掉3个敌人才能得到照片。比较不好掌握，多试几次吧。

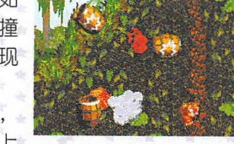








在一个凹地处有3个敌人，利用他们跳到树顶上，可以吃到犀牛金币。如右图所示，利用弹桶撞击右边的墙可以发现隐藏地点。



再向前走不远，可以看到3个小山包上3个灰色的敌人，利用木桶撞击第二个山包的左侧可以发现另一个隐藏地点。

●Candy's Dance Studio

这是一个类似DDR的音乐小游戏，游戏方式很简单，就不多罗嗦了。通过后可以得到蓝色的加命气球和照片。



●Very Gnawty's Lair

第一幕的BOSS战，BOSS是个大老鼠，只要踩它5次就可过关。并找回一个大香蕉。



第二幕 Monkey Mines

第1关 Winky's Walkway

本关较简单，隐藏地点只有一处，且极易找到，在一个飞鸟敌人的上面。进入可以得到字母N。向前不远能得到一个鸵鸟金币。

第2关 Mine Cart Carnage

本关没有隐藏地点，在吃字母O前那个缺口

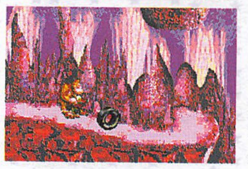
不要跳，否则就吃不到了。在一个下坡处能吃到箭鱼金币。另外本关的W桶在起点处，如下图，跳过弹桶贴着左边的墙就能进入，这里又可以得到一张照片。





第3关 Bouncy Bonanza





把轮胎推到开始处，跳起能够吃到犀牛金币。如左图在2只蜜蜂的下方的墙能够打坏。

出来后把轮胎推到一个上下移动的平台上，利用它可以跳到上面去，能够吃到字母N，最深处的洞里面可以得到坐骑青蛙。在接近关尾处，把轮胎推到一个左右移动的平台上，向上跳能够进入B桶。

第4关 Stop&Go Station







本关开始会出现一种特殊的木桶，把桶上的字母变成STOP时，控制的灯就会打开，那种碰不得的灰色敌人会因为害怕光线而缩成一团，这时候就要迅速通过。

如上图所示的移动平台，左上方可以得到鸵鸟金币。

前面不远处可以看到一个相片悬在坑的上方，利用大金刚或迪迪可以翻滚后再跳的能力，从右边吃到它。后面的字母O也需要用同样的办法才能得到。

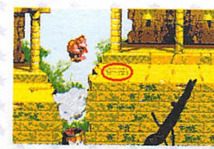
第一个隐藏地点在上图所示的地方。用灯停止敌人的动作后，要马上利用迪迪抱着木桶把这的墙砸开。

利用轮胎可以进入后面一个B桶。里面可以得到青蛙金币。另外本关的W桶也在本关的起点处，刚开始一直向左走就可以进入了。

第5关 Millstone Mayhem

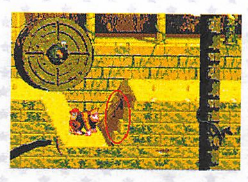
一开始利用轮胎可以跳到左边的台阶上，进入上方的隐藏地点，可以得到字母K。

过第一块大圆石后，可以在一个坑下看见一个弹桶（见图左），利用弹桶可以上到下图右中标志的W桶中，快速过关。





如果不进W桶就利用弹桶从上图左标志的地方砸出轮胎。把轮胎推到字母O右边的大圆石旁边，利用它可以跳到上面的B桶中。里面能够得到箭鱼金币。



出来后用TNT桶砸第二块大圆石的右下方的墙——第三个隐藏地点。其中可以得到加2条命的绿色气球。

星星桶后的第二个坑的右边可以砸出轮胎，



利用它跳到前面的高层台阶上，可以得到坐骑青蛙。不要急着向前走，从下面回到刚才没有走的下层，这里有字母N。见上图，依次踩死凹地中的3个敌人能得到相片。

●Candy's Dance Studio

又是那个音乐游戏，难度有些提升，通过后可以得到一张照片和绿色的加命气球。

●Necky's Nuts



BOSS战，踩它的天灵盖5次就能通过。又找回一个大香蕉。

第三幕 Vine Valley

第1关 Vulture Culture

干掉一个扔石头的鸟后，利用它下面的轮胎向左下跳，可以砸出字母K。把轮胎推到右边的悬崖边上，顺着竖着3个香蕉的方向跳，进入第一个隐藏地点。

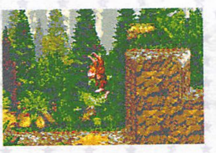


利用下图左中的弹桶，把下图右中一个隐藏的桶砸出来，然后用这个桶把左边的墙打开。





见下图左，从上面跳下去可以砸出一个木桶，在下图右所示的地方可以找到第三个隐藏地点。里面可以得到字母N。





第2关 Tree Top Town



起点的左上方就有一个B桶，进入的方法是通过一个飞过来的鸟，踩在它身上就能够到了。

遇到那种3个一组的敌人只要把它们依次踩死就能够得到照片。来到左下图所示的弹桶时，等到右边那个自动弹桶不和左边的2个弹桶一条线时再弹出，可以进入右下图中的B桶。里面可以得到字母N。





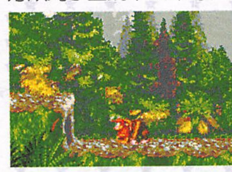
关底前会有个鸵鸟金币，利用翻跳可以吃到。

第3关 Forest Frenzy

本关的大部分时间都是在绳索上渡过，按住B键可以更快的移动以此来躲避敌人。隐藏地点出现的比较晚，



当4个字母都收集完后才会出现，在上图所示的地方从绳子上跳下去即可。里面是犀牛金币。



从那里出来后可以砸出一个木桶，左边的相片还是利用滚动跳跃吃到。把木桶抱到左图所示的地方，打破墙找到第二个隐藏地点。里面能够得到箭鱼金币。

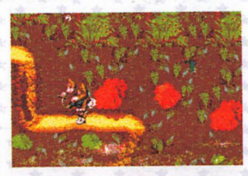
●Funky's Fishing

帮助Funky钓到10条以上的浅蓝色的鱼即可，成功后会得到相片，加命气球和一些香蕉。

第4关 Drang-Utan Gang

铁桶从本关开始出现，利用铁桶可以砸死一些以前打不死的敌人，如蜜蜂。而且铁桶还有一个好处就是即使扔出去打到敌人也不会坏掉，而是一直滚下去。利用这个特点可以一次消灭一串敌人。在本关中只要利用铁桶消灭任何一个扔木桶的敌人，就可以得到相片。请不要错过。

开始不久就能够骑上鸵鸟，一定要好好保护它，因为它是本关顺利通过和寻找隐藏要素的关键。骑着鸵鸟一直向左下方飞，途中能够得到一张相片。到达右图的

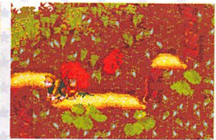


地方，那里是第一个隐藏地点。这里进入时一定要骑着鸵鸟否则出来后就没有它骑了。里面有青蛙金币。

从洞中出来后发现现在处在一个山包上，利用轮胎高高跳起可以在2边砸出来箭鱼金币和DK桶。现在往回走。当得到字母N后，不要从上面的藤条走，而是利用鸵鸟可以飞行的特点向右下方飞。吃到一些香蕉后来到上图所示的地方，利用木桶打开隐藏通道。



出来后不远，在下图所示的2个地方各有一个隐藏地点。在其中一个可以得到字母G。

过关前最后一个投木桶的敌人不要打死，利用它扔出的木桶把红色箭头右边的的墙打坏，找到第五个隐藏地点。



第5关 Clam City



遇到第一个DK桶后，向左游，穿过墙能得到字母K和箭鱼。从左图所示的地方穿过去能够得到照片。

得到字母N后，右行可以吃到青蛙金币。

●Candy's Dance Studio

通过迷你游戏后又能得到一张相片和一个蓝色的加命气球。

第6关 Temple Tempest

如右图，拿第一个DK桶，跳过一个坑，砸向斜坡能找到第一个隐藏地点。要注意后面大圆石的追赶。在里面能够骑上鸵鸟。



利用鸵鸟跳到开始处左边的台子上，能够得到犀牛金币。在一个大圆石所处的地方可以得到相片。看到一个由香蕉组成的箭头时，沿着方向跳下去可以进入B桶，把里面的鳄鱼踩死可以得到犀牛金币。左图标志的地方可以砸出字母N。



字母G在本关的最后的一个坑下，沿着最右边跳下去就能吃到。

●Bumble B Rumble

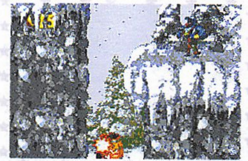
本幕的BOSS是一只大蜜蜂，用木桶每攻击它一次，它就会全身发红，并且有一些小蜜蜂围绕在它身边。要先用木桶把小蜜蜂都消灭掉才能 攻击到它的本体。反复5次就可过关。第3个大香蕉终于找回。



第四幕 Gorilla Glacier

第1关 Snow Barrel Blast

开始处利用飞过来的鸟跳到左上方的B桶里，可以得到青蛙金币。连续踩死飞过来的3只鸟，可以吃到上方的加命气球。



撞破星星桶后向回走，从有香蕉的地方跳下去可以进入第二个B桶。里面可以得到字母O。



利用一个弹桶在2个蜜蜂间吃到犀牛金币后，回到悬崖边，按照左图指的方向跳下去，可以看见B桶。



然后来到下一个悬崖边，通过几个弹桶后来到左图所示的地方，让弹桶沿画出的方向射出就可以得到字母G。

第2关 Slipslide Ride

本关一共有2种颜色的绳索，蓝色的绳索会使大金刚自动向上爬，而紫色的则是自动向下。开始处利用敌人跳到上图所示的绳索上，上去后用木桶砸开左边的墙。

吃到字母K后，爬上紫色的绳索，在2只蜜蜂中间拿到木桶，利用它砸坏绳索末端的墙。



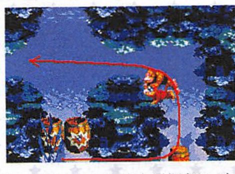
过了星星桶后，如右图所示利用敌人爬上左上方的绳索，从上面可以得到字母O，从绳索的右边跳下可以砸出箭鱼金币。




向前跳上绳索，第三条绳索的最上面有B桶。

从桶里出来后爬前方的第二条绳索，躲过3只蜜蜂可以在右边的一个平台上得到字母N。然后跳上左边的第二条绳索，最上边有一张照片。过了有红色箭头的标志后，交替的跳上2条紫色的绳索，到达顶端后，向右跳拿到最后一个字母Z。

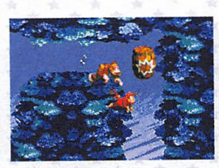
第3关 Croctopus Chase



遇到2个向下的弹桶后，从下面的弹桶右下方穿过岩石，沿着图37所示的方向游可以得到字母O。

过了星星桶后，在一个有章鱼绕行的岩石右下方可以得到青蛙金币。

当被2个向上的弹桶弹到下左图所示的地方时，可以利用空隙回到2个弹桶之间，向左穿过一条狭窄的通道可以得到相片。（见下右图）




得到字母N后，游到最上方，向左转通过狭窄通道可以得到坐骑箭鱼。

●Candy's Dance Studio

这次按键又多了L和R键，难度不小。但是为了照片说什么也要过去。

第4关 Ice Age Alley



刚开始从左边的悬崖跳下去，可以得到字母K和鸵鸟。

跳过2个绳索后，来到下左图所在的平台。用迪迪踩空中的2只鸟跳进下右图中所示的B桶。里面可以得到鸵鸟金币和鸵鸟。





如右图从铁桶左边的坑跳下去可以得到相片。然后骑鸵鸟从右边箭头方向飞过去，可以在一个平台上找到字母N和B桶。



●Funky's Fishing

需要在规定时间钓到50条章鱼才能得到相片。

第5关 Rope Bridge Rumble




如左图从第二个坑跳下去可以进入B桶。可以得到坐骑青蛙。

4个字母都得到后，在有红色箭头标志的右边有3个轮胎，如左图利用青蛙从中间的轮胎进入正上方的B桶。

第6关 Torchlight Trouble

本关的光线不足，注意不要被火烧到。过了星星桶后，用木桶砸开右图所示的墙。

出口前左边的最后一道墙可以打开(见下图左)，把小鳄鱼踩死就能得到犀牛金币。右边洞口上的方的字母G不太好拿。笔者在这里试了N长时间也没有找到太好的办法。但是可以肯定的是利用迪迪的翻滚跳跃是能够跳上去的。只不过成功率比较低，大概只有1/30到1/40。只要耐心点总会成功的。



●Really Gnawty Rampage



BOSS又是一只大老鼠，比起第一幕的那只，这个显然要厉害一些，但是却也很有限。每攻击它一次，它都会震落上方的石锥。小心躲避。踩它5次之后就可以再找回一个大香蕉。

第五幕 Kremkroc Industries Inc

第1关 Dil Drum Alley

左下图所示的是一开始的地方，跳到上方的绳索，从下面标志的地方砸出一个TNT桶。用桶把右下图的汽油桶炸掉，从缺口中跳下去可以进入B桶。





得到字母K后，来到左下图所在的地方，从左边的台子上跳下来可以砸出TNT桶，再利用它来破坏左边的墙壁。进入后一定要把3个桶都撞出香蕉，这样就可以得到一个桶，用桶把右边墙砸破，又一个隐藏地点出现。







在一个弹桶右边的平台边上可以砸出轮胎，把轮胎推到前面有字母O的地方，踩着轮胎吃到字母。再向前的第一个坑里可以骑上犀牛。

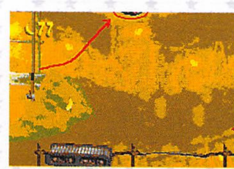


前面不远处在一个汽油桶下面墙壁可以用犀牛撞开。（左图）可以得到字母N。



跳过一连串的汽油桶后，来到右图所示的地方，从汽油桶上跳到标志的地方可以砸出字母G。

第2关 Trick Track Trek



如左图，第一的台阶右上方跳可以进入W快速过关。

字母O需要连续踩到3只飞过来的鸟才能吃到。



当滚动平台走到头后，如左图，利用翻滚跳跃进入B桶。

当第二个滚动平台来到左下图所在地方时，跳到右边的平台上，可以看到下右图中的B桶。把里面红色的小鳄鱼踩死可以得到加命气球。

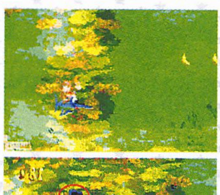




本关结束前从右图指向的方向跳下去可以看见第三个B桶和青蛙金币。

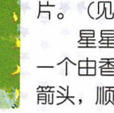


第3关 Poison Pond



开始处右下方的岩石可以穿过，在里面 能够骑上箭鱼。

过了星星桶后，第二个上下移动的齿轮的最上方有一张相片。（见左下图）



星星桶的右边有一个由香蕉组成的大箭头，顺着方向游过

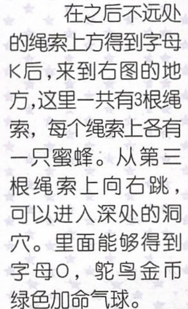
去就能够找到箭鱼。

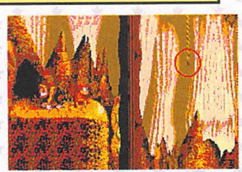
字母N的两侧各有一处3个转动的齿轮的地方，分别从上方和左边穿过岩石可以得到犀牛金币和鸵鸟金币。得到鸵鸟金币后从左边继续穿过岩石，可以少走一段路程。

●Funky's Fishing

这次的垂钓对象是……酒瓶？！对！就是酒瓶！只要钓到10个就可得到相片，很简单。

第4关 Elevator Antics

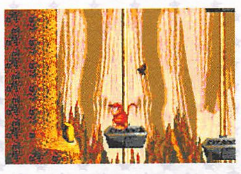




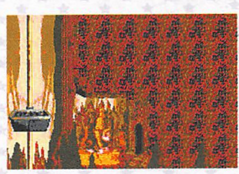
爬上最开始右上方的绳索，进入发现第一个隐藏地点。（见右图）



在之后不远处的绳索上方得到字母K后，来到右图的地方，这里一共有3根绳索，每个绳索上各有一只蜜蜂。从第三根绳索上向右跳，可以进入深处的洞穴。里面能够得到字母O，鸵鸟金币绿色加命气球。



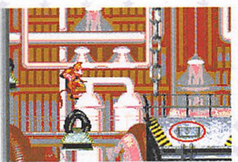
乘第2组上下移动平台到最下方，在左边的台阶上可以得到字母N。（见右图三）



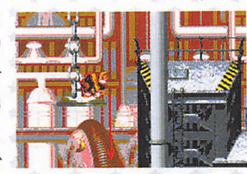
乘最后一个下降的平台下面，可以在右边看到第三个洞穴。（见右图四）

第5关 Blackout Basement

因为本关是每隔一段时间就会漆黑一片。这个时候不仅无法了解地形，而且连敌人也是看不到的。所以要谨慎前进。要在有光的时候尽快消灭屏幕中的敌人。在一个有3平台的坑里，用翻滚跳跃可以很容易的吃到箭鱼金币。



如左图一个坑里有连续3个轮胎，右边平台可以砸出字母O。



本关的中后期会出现一种会松动的平台。当遇到3个连续这样的平台且第3个下面有一个香蕉时，（见右图），随着平台下降到底部可以进入B桶。里面能够得到字母N。



从桶中出来后会砸出一个铁桶，把铁桶扔出去后紧跟着铁桶，让它消灭沿途的敌人。但是中间不要错过最后一个字母Z，到本关快结束前铁桶会把有黄色箭头指向的墙砸坏（见上图）。

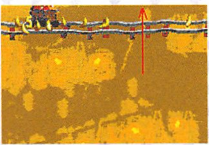
●Candy's Dance Studio

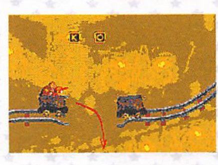
不想说了，这里能够得到照片，能不能得到就是玩家自己的本事了。

第6关 Mine Cart Madness

吃到字母K后，在断轨处跳起抓住上方的绳索，（如下图左）乘上下一辆小车后，沿着下图右标示的方向跳可以进入隐藏地点。里面有犀牛金币。



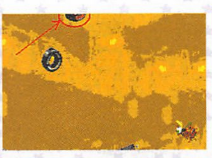




如右图，得到字母O后，在断轨处不要跳，在小车掉下去之前换乘上下层的小车，这样就可以得到箭鱼金币了。

得到字母N后，可以看见空中有一个轮胎（见下图左），跳到它上面可以弹进上方的B桶。（见下图右）







关底处在图71所示的平台上向左跳，经过3个轮胎进入轨道下面的B桶。

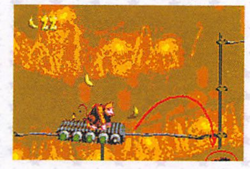
●Boss Dumb Drum



BOSS是个印着骷髅的铁桶，消灭它放出来的敌人后，利用TNT桶扔它，5次搞定。

第六幕 Chimp Caverns

第1关 Tanked Up Trouble



本关有一个很有意思的设定，所乘坐的移动平台是需要燃料的，你必须不断的补充燃料才能保证游戏继续进行。刚乘上移动平台时，如上图可以在平台下方找到B桶。这是本关惟一一个隐藏地点。

本关到中后期收集字母的难度比较大，对跳跃时机的把握很重要，难度颇高。

第2关 Manic Mincers





刚开始就可以很容易的骑上犀牛，过了星星桶后，用犀牛顶死左图中的蓝色敌人可以得到相片。

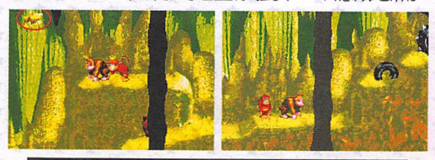
跳过一个有2个转动齿轮的坑后，用犀牛撞开左图中所标示的墙，可以进入隐藏地点。

过了红色箭头标志后，从下图所示洞口进入，里面能够得到字母Z，在躲避那几个上下移动的齿轮时，最好的办法就是利用翻滚，因为翻滚的距离基本就是一个齿轮的宽度，很容易就可以躲过。





从洞中出来后，来到上层向左跳可以吃到青蛙金币。（见下左图）回过头举起TNT桶，利用它破坏下图右中所示的墙壁，找到下一个隐藏地点。



第3关 Misty Mine

用TNT桶炸开下图左中的骷髅桶可以得到犀牛金币。

过了星星桶后，跳上前面第一个移动绳索，当绳索停下来后爬到末端能看到一个洞穴。（见下图右）进入里面后沿着绳索以上，下，上，下的位置移动能够吃到全部的4个字母。在出口处还可以得到鸵鸟。





从隐藏地点出来利用鸵鸟的2段跳吃到上方的鸵鸟金币。（见下图左）

继续前行可以捡起一个TNT桶，先不要乱扔，用它砸开下右图中标示的墙可以发现隐藏地点。





●Funky's Fishing

这次的规则有了些许的变化，首先就是时间的大幅度缩减，但是却可以通过一次钓上2只以上的同种颜色的鱼来增加。再就是没有了只数的限制，只要能够在时间耗尽前一钩多鱼就行了。通过后同样会有相片。

第4关 Loopy Lights

本关有一种标有ON或OFF的桶，它是控制灯的开关。另外用模拟器本关玩时，画面较亮，开不开灯基本都不受影响。



起点处左边墙里有相片。



第二个开关右边的坑下有B桶。里面可以得到字母K。（见右图）

过了星星桶后，需要把下图左中的木桶运到下图右所示的地方，打开隐藏通道。



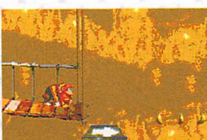


●Candy's Dance Studio

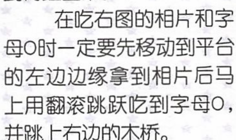
在按键组合和整体长度上都是最难的。但是有了前面几关的经验通过应该不会太吃力。这里能够得到最后一张跳舞的相片。

第5关 Platform Perils

刚开始就能够看到木版的下面有一个桶。如下图左，跳上有向右箭头的移动平台后，马上从左边下来，正好可以落到下图右中那个有向左箭头的平台。一直左行就可以进入B桶了。







踏上右图所示的平台后，不急着从鸟上方跳到对面去。当平台下降到一定的高度就能看到右边还有2个平台。跳过去能够得到青蛙金币。

在吃右图的相片和字母O时一定要先移动到平台的左边边缘拿到相片后马上用翻滚跳跃吃到字母O，并跳上右边的木桥。

到了后期需要经过一连串的移动平台，要小心有一种银色的敌人是踩不死的。需要用平台上的木桶才能砸死。当到达终点时，折回到右图所示的地方，乘箭头向下的平台下去，可以进入上图中的B桶。



●Necky's Revenge

和第二幕的BOSS差不多，都要在它攻击后再利用轮胎跳起踩它的头顶。这次变成了2只，对付起来稍微麻烦点。最好逐个击破。胜利后会找回最后一个香蕉。

➡第七幕：Gang-Plank Galleon



终于迎来了和鳄鱼国王K．ROOL的决斗，要在它扔出皇冠再踩它，开始它只会横冲直撞，攻击它4次后它就会改变攻击方式，皇冠攻击还不变，只是扔过后会跳起来从天空出现很多的石头。再攻击它3次后它就会倒下。通关字幕出现，但不要上当，因为这是假的。过一会K．ROOL又会爬起来。这次的攻击是最凶猛的。注意从它跳跃时下面的空隙钻过去。再攻击它3次。它就会真正的倒下了。

大金刚：“呼！终于都结束了，我也该回去好好睡一觉了。”

迪迪：“你个懒猩猩，要是总是这样下去你会看起来更老。”

Candy：“你们应该去找份合适的工作。”

Funky：“嗨！真是绝妙的主意。”

长老：“这里的空气让我好是不舒服。”

“你们最好给我回家去。”突然本来已经倒下的鳄鱼国王K．ROOL突然出现。但是大家更吃惊的是它手中的炸弹。“很好，还算你们识时务，我可有的是这玩意。现在我要离开这里，你们最好离开，否则我就会把整个DK岛毁掉！哈哈哈哈！！！”

大金刚：“你不过是虚张声势而已，长着蜥蜴脸的家伙。”

Candy：“长老，我看它说的未必是假话。我们还是离开这艘倒霉的船吧。”

长老：“我已经太老，对此已经无能为力。老蜥蜴，我们再见了。”

Funky：“我宁可破财免灾。”

大金刚：“我们会再见面的，K．ROOL。”

迪迪：“让我们离开这里。”

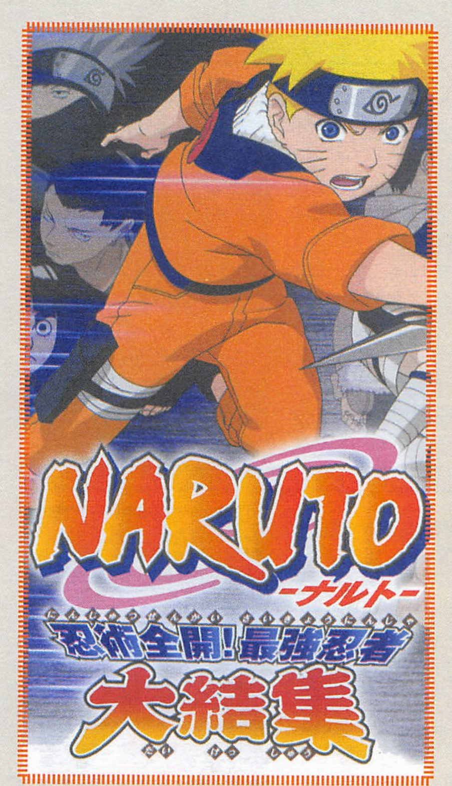
众人纷纷跳下船，成了“落汤猴”。

“我会再回来的！”K．ROOL在船上得意地说。

众人看着船渐渐的远去，心中难免会有些许的失望，也许和K．ROOL的战斗永远也不会停止了吧……



文/GUGU



文：gokumine

GBA	厂商：TOMY		发售日：2003.5.1
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：64M

这个游戏就是要玩家扮演游戏中的两个角色来通过忍者的考核，能否顺利获得资格就要看各位的操作了。本作很适合对动作游戏不是很拿手的玩家，也就是说游戏很简单，那么就让我们开始参加考试吧。

基本操作

◆A：跳
◆B：攻击（长按是必杀技，一直按着蓄满一个槽以后会换成另一个开始蓄力，最终每人有4种必杀。）
◆R：放忍镖（长按是使用“遁”之卷物）
◆方向→→：连续两下是前冲，可以冲上有圆坡的特殊墙壁。

遁术

忍者最常使用的技能，分为雷、土、火、水四种。各种遁术除了都可以攻击敌人以外，还可以实现各种不同的功能，只有好好的掌握这些方法才能把游戏顺利地进行下去。

攻击忍具

手里剑、クナイ和千本。前两个忍镖性质差不多，只是攻击力有差别。千本可以两个方向进行攻击，而且可以穿透敌人，不过属于最弱的忍镖。

必杀技

	ナルト	サスケ
LV1	おいろけの术	多重手里剑
LV2	影分身の术	火遁・豪火球の术
LV3	うずまきナルト连弹	火遁・凤仙火之术
LV4	九尾のチャクラ	狮子连弹

必杀技的使用是要通过按B蓄力使用的，蓄力时会对某些敌人的攻击有无敌的效果。通过连续不断地蓄力来实现不同等级的超杀，同时要注意能量的减少。另外每一个等级的超杀都有红和黄两个段位，力量在这两个颜色时发动的必杀技会有不同，这个需要注意。

木ノ叶

全部一共是100个，收集完全以后可以得到特别奖励，过关后不仅可以看到游戏中的特写影集，而且还可以收听到游戏的背景音乐、人物配音和特效音。





海边の桥



1、注意桥下有道具“木ノ叶”，有的地方需要趴下爬过去方可取得，第二座桥下可以回复一次体力（回复者看不见，需要到达后才能见到），回复点左边有忍镖。BOSS战时只攻击黑衣人就可以，另一个是打不着的，但是他会攻击你。本关木ノ叶7个。

2、过桥后从底下洞口进入地下，左边有一回复点，右边尽头使用方向“前前”可以冲上去（以后这样的地方都可以这样过）。需要注意BOSS其必杀“心转身之术”，看好跳过去就可以，可以轻松过关。本关木ノ叶7个。

山道

1、一上来上坡后取得“雷遁”卷物，旁边的障碍就可以清除了。方法是按住R蓄力，然后放开（可以在空中使用）。先不要跳到对面，下来后左边平台内有一木ノ叶，需要打开障碍爬进去。右边两个障碍之间是回复点。往回走取得木ノ叶后打开障碍回到起点。回来跳到对面取得忍镖后往前先不要下去，跳到对面先取一木ノ叶，下去最底层后往左一直走有1加人，回来冲上去见BOSS。特技“肉弹战车”等他发动后冲到高处躲开，然后猛K他就可以。本关木ノ叶7个。

2、一直前冲，小心木桥会往下落，不要站太长时间。见到绿衣人后下来里面有一回复点。回去冲上最高处往回来有木ノ叶和忍镖。回去后见BOSS。特技是“影真似之术”，发动后要赶快跳开他的影子外。不要轻易近身战。本关木ノ叶7个。





草原

1、一开始取得“土遁”卷物，同样按R使用。发动后除了攻击敌人以外最大的特点就是能把地面的沙地打出地下入口。打开第二个入口，落下时取一个木ノ叶，左边还有一个。右边取得“千本”的地方有一回复点。冲上坡后往回跳在书上还有一木ノ叶。跳过去进入地下有一木ノ叶，回来绿衣人下边洞中还有一个，之后就是BOSS战。特技“カイ先生”和“表连华”第一个是完全回复，第二个是攻击。需要躲开不被他抓住就可以。本关木ノ叶7个。

2、一直前冲取得千本后回来下地，往左干掉敌人后冲上树桩有一加人。第二个有木ノ叶，第三个有忍镖。冲到对面回来大树旁有忍镖。右边第一个有一回复点。另外的一个是木之叶。之后见BOSS。特技“千水飞翔”不过没有什么用处。本关木ノ叶7个。

木ノ叶の森

1、开始取得千本和“火遁”卷物后使用R蓄力可以破坏枯木。一直往右，冲上坡后回挑，两树之间有一忍镖，一直往左到尽头有一木ノ叶。往右过去，先不要下去一直到尽头有一回复点，下来后往左，到最底层有一加人。到BOSS前可以先下到底层取忍镖和木ノ叶。BOSS特技“兽人分身”和“牙通牙”，一定要小心。在他发动“兽人分身”后一定要把他的分身打成原形，不然会发动超强“牙通牙”。本关木ノ叶7个。

2、取“火遁”卷物后下来，往右到出口先不要上，右边有个千本。上来后右边是木ノ叶，左边上树后在左边树上回去有木ノ叶，右边到头以后回来下去，右边有回复点。下到地下左边有忍镖，右边爬过去可到BOSS。还是原先那个会回复的家伙。建议近身猛K即可。本关木ノ叶7个。

木ノ叶隐れの里

1、开始左边有千本，右边跳过火以后爬上去有“水遁”卷物，发动以后可以把火扑灭。去最上层左边有木ノ叶，右边下去（不要从敌人那里跳过去）往左边有1木ノ叶。从右边爬过去，灭掉后有一回复点和木ノ叶。上了房顶来到乌鸦处，左边的暗处有一木ノ叶，乌鸦右边有另一个。右边下去往左有1忍镖。到顶层见BOSS前中间有火的一层有1木之叶。特技“寄坏虫”，需要跳过，要活用自己的必杀技。本关木ノ叶7个。

2、开始先爬到右边取卷物，灭掉顶层的火有千本。回来冲上中途往左跳有一木ノ叶，房顶最上左边和右边各有木ノ叶和1忍镖。下到底层后先不要往上冲，左边有一回复点。冲上去后再次下来是注意暗出的道具。见BOSS时一定要上到最上层，左边有一忍镖。特技没什么，只要猛K+超杀基本他是没有使出来的机会，本关木ノ叶7个。

忍者学校

1、开始先跳下来取得“风遁“卷物，通过这个可以跳到高处。在标记往下的地方往右上到顶层有一木ノ叶和回复点。通过风循完成跳高，留意暗处的道具，最后在见BOSS前干掉绿衣的敌人从那里爬过去有一忍镖、木ノ叶、加人和一个新超杀。BOSS特技“忍法カマイタチ”，可以通过自己的风遁抵御，巧用超杀即可，不要近身。本关木ノ叶7个。

2、开始先下来去卷物，返回去跳到开始时的对面取木ノ叶。跳到最高处后往左有木ノ叶，右边下去取宝物以后一直往上到头回来，在下面房间有一回复点。干掉绿衣人后一直到最上层后回来能取1木ノ叶，见BOSS需要跳入竞技场内，在那里下面有1木之叶。BOSS特技“クグツの术”绝对的强敌啊，不能近身打来着，只能看准时机使用忍镖和超杀。本关木ノ叶7个。



里の一山

1、开始冲上去以后，后边的石柱上有一木ノ叶。跳到下边取得“风遁”卷物，之后就要利用这个一直往前跳第二个石柱上有一木ノ叶在空中，需要往上跳。跳到中间一个石柱上后可以跳下来有一木ノ叶。跳到高处取得“土遁”卷物，先不要上桥直接下来取一木ノ叶后到底层。打开障碍爬过去。冲上石柱后在两个石柱中间打开落下，左边有一加人，小心不要掉下去。之后冲上石柱后就是BOSS。特技是“秘术千杀水翔”和“秘术魔镜水晶”。十分难缠，只能找准机会使用超杀，如果运气好只近身猛K也能取胜。本关木ノ叶8个。

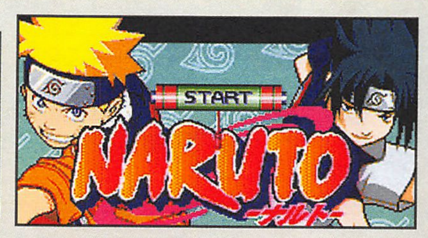


2、开始往下取得“风遁”卷物，回到开始地点，空中放风跳到石柱上取木ノ叶。右边冲上去以后先不要跳上空中的平台，从桥左边第一段先踩掉然后落下去取一木ノ叶。然后跳回来，上不去可从空中放风跳。跳到空中平台上以后一直跳到对岸，从桥下返回取另1木ノ叶。过了这里后跳到最高处的枯木之间取“火遁”卷物。第二层有一回复点，最下层有忍镖，从第三层过去，往上冲到头后回跳有最后一个木ノ叶。到此100个木ノ叶收集完。右边就是BOSS，特技是“水遁水龙弹之术”和“水分身只术”。不过不是很难，超杀轻易解决。本关木ノ叶最后8个。



最终BOSS

打完以后直接进入最终BOSS战，BOSS特技“大蛇口寄せ”超级霸道，一定要好好地躲。发动超杀时一定要站在中间看他从什么方向进攻，然后采取对策使用快速前冲躲开，然后趁机发动超杀。能否胜出就看大家的修行了。



FUUKI
SF AVG
2003.4.24
5800日元

ZERO ONE
ゼロワン

文/转生之炎

ZERO ONE

R键调出情报菜单；L键看以往剧情，方向键↑翻页。START进入记录画面。

EPISODE 1 发端

电视节目 NEWS365正在报告海外新闻。在违法贩卖武器的犯罪组织ルード的秘密工场里发生的类似科幻电影的恐怖事件——SWAT队员惨死在一名刀枪不入的神秘大汉手中。作战宣告失败。

我的名字叫常光寺ナゴム，14岁，普通得不能再普通的中学生。

2004/7/18 PM11：05



炎热的夏夜无论如何也睡不着觉，于是决定去1楼从事人工智能研究的姐姐的研究室看看，在门口听到年轻男性的说话声。原来是姐姐正在研究的具有记忆能力的人工智能シロー，它已经具备了听觉和视觉，现正在学习理解人类的感情。

很小时我们的母亲就去世了，而现在父亲也已经失去联络2个月。父亲是机器人工学博士，在大学从事“义手”研究，是这个领域的第一人，尤其擅长“连接人类神经与机械”。我们决定明日去警察局询问。

这时候突然发生停电事件，黑暗中仿佛有人偷偷潜入。选择第1项“还是去看看吧。”后在楼道间将这个图谋不轨的家伙逮个正着（选第2项以后无论怎样的分支都会导致主角遭枪杀GAME OVER）。正当他掏出枪来威胁我说出父亲住处时黑暗里突然响起奇怪的电脑启动声。这时敌人再度持枪逼问，选择第1项“大概知道”方能逃过一劫。

原来入侵者就是ルード组织成员，正当我发愁不知如何逃走时外面突然响起警笛，选择第一项“明白！”后总算被及时赶到的警察所救，而入侵者也趁乱逃跑。

2004/7/19 AM00：15

向刑警表示感谢，但他称是接到一个年轻男子的报警。听说不是我后他大为吃惊。这时候我突然想起了姐姐的人工智能シロー。

因为此事可能与新闻事件相关，所以家的附

近开始严密警戒。第二天接受刑警问询，不过受姐姐关照我没有说出关于シロ一的事情。回学校时发现此事件已经影响到了我学校里的同学们。

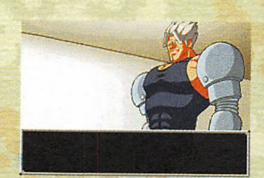
★迷你GAME 1:
在限定时间内输入指定指令。熟悉GBA键位的话没有什么问题，多几次就会找到感觉，另外稍微注意的是有时候同样的指令会出现两次而画面只会闪烁一次，要凭声音判断。

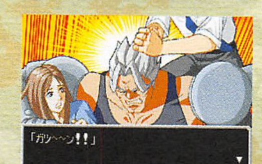
2004/7/19 PM05：50

回家后发现原来这群警察都呆在家里，将成绩通知单交给姐姐后看离晚饭还有一些时间就上楼睡觉。突然间姐姐的惨叫声惊醒了我。

2004/7/19 PM10：50

电视新闻中的神秘男子突然闯入我的家中，





完全无视警察的存在挟持了姐姐。不可思议的是，如同那个电视画面一样所有的枪弹对他毫无作用……(必须选择“救助姐姐”，而之后攻击男子头部或腿结果都一样。）无奈我完全不是他的对手，也被重重地摔到地上。正当这个家伙挟持着姐姐企图逃跑时却突然仰面跌了进来。原来是一个年轻的男子救下了姐姐，三拳两脚便打倒了这个家伙并告诉我他的弱点是头部——这个家伙浑身就剩下头部没有进行改造，警察立刻用手枪抵住他的额角。

事件快要结束时那名年轻的男子却突然不知所踪，警察们大呼小叫地追了上去。

EPISODE 2 刺客

2004/7/20 AM10：00

从今天开始我们将要居住在警备森严的警局旅馆。向警察打听得知昨晚的入侵者竟然在回警局途中自爆，并让3位随行警察受伤住院，而重要参考人的神秘男子也去向不明。

在旅馆我们见到金发美女警视ケイト和她装有“义手”的部下秋山先生。最后，警察带我们进入最上层准备的特殊房间。

2004/7/20 AM11：02



警察为这间屋子配备了24小时不间断警备。而建筑物本身也将在警察的严密监视中。有警察的层层包围但我们并不能安心，因为昨天的袭击也是在警察在场的情况下发生。据姐姐推测对方是想以挟持我们找到父亲的踪迹，然后逼迫父亲制造更多的サイボーグ。而打倒サイボーグ的男子和通报警察的年轻人是同一个人，并且是熟悉我们的人。

2004/7/20 PM01：40



剩下我一人留在酒店，外出和寻找朋友都不被许可。正当我无计可施的时候突然接到一个奇怪的电话，询问我父亲的所在。充满警惕的我拿起携带电话悄悄向警察所在的旁边的房间走去。突然间门内响起一阵惨叫。当我推门进入的时候，两名警察正躺在血泊之中……无疑是电话内那家伙的所为，我突然发现不管是通过电话或监视器都已经无法与警察取得联系。无奈下我只好自己采取行动逃出（不可“搜查房间”，主角会被墙角的蜘蛛杀死）。

出门后有两条路，左边是电梯，右边是楼梯，不管跑向哪一边最后都会碰上面容恐怖，手持长刀的杀手男子（在楼梯上遇见时候不可选择“求助”），之后都会发生追逐情节。

★迷你GAME 2:
在楼道间和神秘杀手的追逐战。交替狂点A、B两键即可。上方的示意图中可以看到之间的距离。到达右侧即结束，不难。

奔跑到楼梯处选择向屋顶逃去（第1项），看到墙角的花瓶时候突然想起姐姐说过的改造人的弱点都在头部。抱起花瓶躲在楼上，在杀手追上来的时候摔在他头上（当他接近阴影处按A键）。终于成功逃到楼底警察的所在处。

从警察的谈话中得知杀死警察的凶器是“光线枪”，据推测这与“连续要人密室暗杀事件”属同一人所为。另外，还有一名追杀我的喜欢以刀斩人追求快感的“变态者”。也就是说，这次入侵者最低可能会有2人。

2004/7/20 PM04：10

姐姐终于回到旅馆，为了安全她决定放弃明天去学校的决定，正在电话联络的时候突然从姐姐那里传来一声惊呼。一张放在桌上的白纸写着：“杀了你们！”

立即赶去通知旁边房间的警察（不可搜查房间），正要出门时随着姐姐的一声惊呼，墙角的一只机器蜘蛛突然向我射来一道光线，本能地闪开后（第3项）它迅速爬进了床底，原来是会发射光线枪的小型机器人！我把这一切告诉了外面的警察。





奇怪的是秋山先生调查房间时却什么也没有发现。警察立即封锁了房间，因为考虑小型机器人有远程操作的可能另外调来了科学班。秋山先生则称要去另一方参加调查先行离开。

科学班员的检测结果是没有任何的电波反应。这时秋山却突然返回，称没有所获。之后警察开始询问我的看法，“一定还在屋子里！”（第1项）我思考后回答。（然后出现很多猜测性选择，大方向一定要肯定机器人还在房间内，否则警察离去后主角就会被杀。）最后两个先选择“逃向床底了”（第3项），再指认“秋山在说谎。”（第1项）最后ケイト警视要求我指出小型机器人究竟在什么地方，将游标指向秋山后A键确定即可。



在刑警的要求下科学班员对秋山先生进行了检测，果然出现了电磁波反应，而他辩解道是因为他装有机械“义手”，所以有电磁波反应是正常的。——但科学班员称“除了制御回路的电磁波外，还有通讯系的电池波。”

原来秋山的“义手”并不只是“义手”，还掌握着制造杀人屋的杀人机器！在用小型机器人袭击了我们之后，秋山抢先调查床底拿走了它，所以科学班员的调查一无所获！被我拆穿了真相后他终于露出本来面目，亮出了手里的杀人武器。原来他就是一连串要人暗杀事件的凶手！“警察…要以保护人命为第一要务吧。”他狞笑着逃走了。

追至楼道间再次遇上那个神秘杀手，原来他也是改造人之一。这时上次救助姐姐的神秘人物再次来到，三拳两脚摆平了杀手。正当警察准备逮捕神秘杀手的时候，却发现他已经因为牙齿中含有的毒物而死去了。线索再度中断。

“シロ一！！”正当神秘青年准备离开时姐姐突然叫出了他的名字，而他因为电力耗尽被警察带走。

EPISODE 3 消灭

2004/7/21 AM11：05

因为在警察的严重监视下还发生袭击事件，所以我们改为在警察内部住宿。而被切断电源的シロ一也重新充电。与改造人サイボーグ区别的是，シロ一完全是人造物体。

调查结果显示持刀杀手并非自杀，而是牙齿间的“受信装置”被人远程操作释放毒液。这时候有警察来通知シロ一已经充电完毕，我们便匆匆赶去。——原来他果然是姐姐培育的人工智能。而父亲常光寺博士为了守护我和姐姐制造了シロ一的身体。使用电话通报警察的也正是他了。但シロ一拒绝说出父亲的所在。





2004/7/21 PM02：50

和朋友见面后姐姐告诉我シロ一正处于极度不安定状态，而调查人员则打算将其分解以获取父亲的情报。这时候突然有科学班员前来询问姐姐防御解除口令。因为如果硬行取出资料的话，シロ一会自动开启防御程序。而警察希望姐姐协助取出シロ一的"感情"部分，使它作为一部单纯的机械。

经过漫长的交涉我们仍然不同意交出シロ一的程序解除许可，被激怒的ケイト警视最后决定无视我们的反对强制排除シロ一的程序，如果我们想要阻止的话，则要用"妨碍公务"将我们逮捕。最后姐姐不得不答应最后一次尝试说服シロ一，即使是被取出情感资料而被消灭，シロ一坚持不能说出关于博士的情报。在再三的逼迫下，シロ一终于陷入了暴走状态。



ケイト打算将シロ一作为"发信机"，使得他暴走逃回制作者身边然后加以追踪。

2004/7/21 PS04：10

车停了，我们发现シロ一正在电话亭里与某人联络。为防止"意外"，警视派出了狙击班。在说服失败后ケイト警视终于指挥狙击班开枪破坏了シロ一身上的电池部分，シロ一再次回到警察的手中。

2004/7/21 PM06：40

我们终于乘车到达了父亲的研究所，一座古老的洋馆。在门口与ケイト对话（第3项）时突然听到不知何处传来响动。调查电气管道附近发现父亲的助手三田先生竟然在这里。坚持父亲还在这里（第3项）后他带领我们进入洋馆。询问三田后再与ケイト警视对话终于迫使三田说出"可能在研究室"的回答。

当我们赶到研究室的时候终于找到了父亲。但他却被两个侵入者所挟持。对方在周围埋伏了20名国际犯罪组织的成员。虽然想要救助父亲但却不敢轻举妄动（不可选择帮助父亲，入侵者会将枪口转向杀死主角）。

最后从三田先生口中我们得知原来父亲在这里埋下了炸弹。不得以我们只好随警察撤出了建筑物。

别庄在我们身后化为一片火海。但不管我们怎样呼喊，父亲再也不会回来了。





EPISODE 4 脱出

2004/8/1 PM04：30

大爆炸后父亲惟一遗留下来的东西就是一颗牙齿，而从那一天开始ルード组织也失去了踪迹。因为他们想要利用父亲制造"不惧怕死亡的军队"的计划随着父亲的死而破灭。

之后シロ一的"身体"也作为"证据"而由警方保管，姐姐也没有为他再制造过任何程序。

平稳的生活仍然持续着，直到某一天回家猛然发现姐姐正被人捆绑在地上。

ルード组织再次回来，醒来时发现自己被绑架而身处飞行在太平洋上空的飞机之上，一个被称为大佐的人告诉我们正被带往ルード总部、神秘的遗迹之国"秘鲁"。原来他们是想利用姐姐的"人工智能"技术来继续培育绝对服从命令而不惧怕死亡的作战人员。这个计划被姐姐断然拒绝了，飞机降落后我们被带到ルード组织制造兵器工厂的特别牢房——如果强制从它的内部打开的话，将会有高压电流流过。

调查房间，调查完床、窗户和门三处后从脑海里突然传出一个声音。原来是关在相邻牢房里一个叫做ジーン的人通过空气振动直接与我的心交谈。他告诉我可以教我逃出牢狱的方法，但作为交换，我要帮助他一起脱出。ジーン告诉我因为ルード对这种牢房相当信任所以只指派了一名士兵看守。如果在他送水时躲在阴影处等他而打开门后可趁机逃出。这样的门如果在外面输入密

码的话也能很快打开，密码用ジーン的能力很容易就能解析得到，原来，ジーン是一个“能够看见别人看不到的东西”的超能力者。

先选择“隐藏在门后阴影里”（第一项）再选择“等待他换好衣服”（第2项）不一会从ジーン处收到了看守正在过来的信号（事先躲在门后阴影处，看守开门后会直走，待他走出一定距离离开视线范围后迅速从开着的房门里逃出）。

★迷你GAME 3：

打开牢门密码的数字游戏，这个稍微要靠点运气。在0、1、2、3、4、5六个数字中任选4个随意排列输入下面的方框，OK之后下面第一行告诉你有几个数字正确，第二行告诉几个数字是数字和位置都正确，但不会告诉你具体是哪些数字。一点一点地慢慢调整总会找到错误和正确的数字，总共只有10次机会。

（之后要不要偷看ジーン换衣服就要看玩家的决定了，做正人君子的话ジーン出来会很高兴，不过硬要偷看的话则会看到美女换衣图@_@……）没想到ジーン居然是一个女孩子，不管怎么说，她总算按照约定带我向出口赶去（跟随她跑出即可），并告诉我她的“能力”能够使敌人无法觉察到我 的踪迹，并且可以看到遥远的东西。

我向她借用这个能力救助姐姐，她却以“有重要任务”而拒绝和我



回到危险的地方，不过经我的一番恳求，她终于答应用能力帮我找到了姐姐的所在地（返回工厂后沿箭头方向前进，中间的十字路口有2人组的巡逻队伍，看准空隙冲过去就行了）。绕开看守后登上楼梯，拿起墙角的灭火器砸晕下面巡逻的看守（跟扔花瓶相同）直走到尽头发现姐姐正在敌人的威胁下操作电脑。

突然想起ジーン所说的国际警察即将赶到这里作战，我便躲在门边等待机会。不一会儿外面响起了枪弹声，吸引敌人尽数赶出，我终于见到了姐姐。

带姐姐原路返回时发现警察正在与犯罪组织成员交火，不得已只好穿过枪林弹雨回去（连打A键前进，注意子弹射出的节奏则刚好可以擦着间隙通过）。逃到门口突然遇见了飞机上那位大佐，正当他威胁杀死我们的时候突然房间里传来奇怪的声音，然后大佐在一瞬间蒸发了，房顶上也出现了一个大洞。逃出后发生军事卫星帮助我们毁掉ルード组织的事件。

之后我们在警方的严密保护下听取了整个事件。但我没有提起ジーン和她超能力的事情。坐上飞机后姐姐却称シロ一仍然活着，在我们即将被大佐杀死时听到的那个声音正是他。

EPISODE 5 惊愕

NEWS365报道了潜逃海外的最后两名ルード干部被逮捕的新闻，最新热门消息是日本连续杀人事件。

2004/08/10 PM11：05

姐姐兴奋地发现来自电话公司的资料显示シロ一仍然活着——他使用电话将自己的资料传送至父亲处躲避追查，并且经由美国大学的线路进入了美军的电脑，最后进入了军用卫星！通过控制它向建筑物内传话并协助了我们。

白天和朋友外出时在泳池边突然发现了那个名叫ジーン的少女，正要寻找她时却发现失去了踪影。

2004/08/10 PM05：05

回家时半空中突然飞来巨大的铁球，虽然我左躲右闪还是被命中（被击中4次后自动发生剧情，不躲闪也没有关系），正当再次被铁球命中时我突然变成奇怪的样子。ジーン突然出现将我

带到一个工厂里，原来是她与同伴用铁球引出了我的能力！一种通过暗示改变自身肉体性质的催眠术，超能力中最稀有的一种。不过这种能力只能变化成我能够想象的质地。而他们两人则是从超能力者组织E-GRO赶来日本寻找这样的超能力者的。这时被问到是否要成为同伴，选择1项“明白了，做同伴吧”（拒绝的话那丫头居然也杀人，真够狠！）。之后2人再次测试我的能力，从绳子中顺利脱出即可。

2004/08/11 PM08：00

回到房间后奇怪的发现窗户正开着，原来ジーン竟然来到我的房间。从她那里我得知世界中存在着一个叫做ゲーマー的不可思议的东西，为满足自身快乐而打算用“游戏”来毁灭人类。ゲーマー不是人类，而是处在“不同次元”的接近神的存在。它将这个世界作为“电视游戏中的世界”，将人类作为其中的角色来杀戮和破坏。来自ゲーマー的攻击就好像“神的工作”一样造成天地的变化——比如诺亚大洪水，亚特兰第斯沉入海底等。但有一个规则，就是它的力量在人类身上不能通用，也就是说，ゲーマー只能操纵人类以外的东西。

E-GRO从记录着过去事件的特殊的“石”中发现了关于ゲーマー的情报。而我和ジーン这样的超能力者，就将作为它的对手。目前ゲーマー的攻击已经徐徐展开，标志就是最近世界各地陆续发生的“机械动作失误事故”。据ジーン称，她将要寻找到日本内的最后5名超能力者。

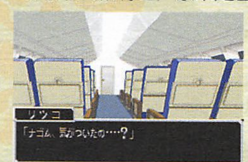
EPISODE 6 初阵

2004/08/16 PM11：05

早间新闻播报了连续杀人事件，ジーン为这样的事情来到家中。据ジーン判定也许杀人者也是使用了某种能力使被害者消失，是变态超能力凶犯。最后按照ジーン的建议由我来在不暴露能力的情况下收集情报。

2004/08/17 PM08：20

早饭后开始思考如何得到杀人魔的情报，询问了三田先生、体育老师及警察后一无所获，这时门铃突然响起，原来是警察前来调查，据他称所有的被害者都被挖走了眼睛，可能是一种猎奇杀人。



下午和同伴们去了学校，这时角川被叫到职员室去了，与长尾讨论小学时砂漏的事情后他也返回，此时会再玩迷你GAME1。方法同上。

最后还是没有得到什么有用的情报，回家后被姐姐派出去买晚饭用的食物。

2004/8/17 PM05：55

黄昏的街道上突然响起女子的惨叫，方向是工场现场。赶到那里发现原来是好友アイコ遭到袭击，虽然看不到袭击者，但我从地上拣起石头向空中有风声的地方掷去，最后终于让他露出了本来面目。虽然最后使用能力打败了敌人但却被アイコ看到了我的能力而逃走了。

回家后，为了不让姐姐发现划破的衣服我迅速回到房间换掉了它。

2004/08/19 AM10：30

再次在泳池见到ジーン，介绍她与同伴们认识时她用空气振动传声告诉我这个泳池里还有其他的超能力者。这时アイコ来到泳池道歉，我悄悄地告诉她不可以泄露我的秘密。这件事被“能够看到遥远地方发生的事情”的ジーン听了个正着。

临走时突然从更衣室传来ジーン的惊呼。原来超能力者出现在更衣室里，虽然我们看不到他本人，但却发现地上逐渐出现了一只只湿的脚印！和ジーン一起追到几堵墙前却突然失去了敌人的踪迹，按照ジーン的指示攻击正面的右边（第2项），当ジーン出声提醒时候选择“知道了！”（第2项）躲过攻击。可惜我动作慢了一步让他逃掉，而ジーン则因为对方手里拿着拍有自己更衣镜头的摄像机而大发脾气（怪不得死活都要主角抓住敌人@_@）。

之后回到家向ジーン解释能力被发现的事情，ジーン的补救办法竟然是准备杀掉アイコ，为了防止事情发生我赶紧向アイコ家赶去，正这样想着突然アイコ出现在路上，而ジーン也同时赶到。争执时那个透明凶犯再次出现并袭击了我（受伤后必

須选第2项“回复伤口”），正在激烈战斗中手机突然响起对方趁机攻击，听从アイコ的指示攻击右方（2项）。

原来アイコ也是具备占梦的超能力者。所谓要杀アイコ不过是演戏而已。现在加上アイコ与杀人凶犯，ジーン所要寻找的超能力者还差2人。

2004/08/20 AM10：10

一早接到アイコ的电话，她称梦见了ジーン被杀人凶犯袭击。与ジーン联络后アイコ来到我家。2个小时过去了，ジーン仍然没有到来，突然她的同伴赶来告诉我们ジーン自早上出行后就没有回来。并且用意念也不能联络。

2004/08/20 PM02：14

我们赶到了旅馆，这就是アイコ梦见的地方，据她称还梦见了昏倒的ジーン被带到一所公寓。找到了アイコ梦见的公寓，ジーン就在二楼的房间内。正要进去时アイコ却硬要阻止我，称如果进入的话将会被杀。这个时候无论怎么选择最后在ジーン的怂恿下还是非去不可。他用能力打开门口发现房屋内一片狼籍。调查冷藏库发现里面全是眼珠子……这时候敌人突然出现，如同梦中的景象一样用刀刺向我的额头，幸好ジーン的同伴使用能力移动镜子救了我一命。之后我使用能力（第2项“变硬”）他不是我的对手只好逃走。追到相临的房屋处发现ジーン竟然被绑在这里作为要挟我们的工具，与同伴商量（第3项）后他使用能力将刀固定在空中再让我一拳收拾了那家伙。恼羞成怒他再度发动攻击，选择向ジーン的同伴求救（第2项）。

★迷你GAME 4：

ジーン的同伴将小物体浮在空中帮助判定敌人位置。物品消失的地方就是敌人所在的位置，用十字键迅速移动到此处A键攻击即可。限时60秒，击中4次即可。如果感觉反应不够快不如用守株待兔之法锁定某一范围，等敌人自行靠近再做攻击，不必追着乱处转。

没想到这家伙恶性不改向我攻击，最后却不小心打翻了水桶触电身亡，真是天谴哩。

EPISODE 7 暴走

2004/08/22 AM10：40

早上接到アイコ“在富士山找到新同伴”的梦的电话。一行人开车前往途中却因为遇上了自卫队演习而道路被阻拦，不得已只好改道而行。在山顶看到日本军队机器人的秘密演习，ジーン用特殊能力找到了第4名同伴，能够使用瞬间移动能力的军人アスカ，他告诉我们机器的名字叫步行战车并约定我们傍晚再谈后离开。

观看演习时突然发生步行战车暴走事件，估计是ゲーマー的袭击，据ジーン分析其能力是一种依靠被操纵物体本身力量进行破坏的催眠术。所以必须破坏它的动力部分。最后我用アスカ的能力到达战车背上。

★迷你GAME 5：

将身体变硬击穿战车钢板。60秒将其击穿即可。POW槽集得越多打击力度越大，相应速度也变快不好掌握。考反应的游戏，难度不大。

完成后利用“松尾”（第3项）的能力迅速逃离爆炸区。世界中的同伴还剩下一个了。

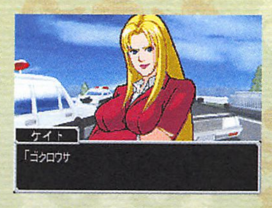
EPISODE 8 传送

2004/8/24 AM10：00

早上和姐姐、三田先生一起前往大坂参加姐姐的研究发表会。半途发生新干线失控无法停车的事件。在即将与前方列车相撞时幸好有シロー从卫星上相助才脱离危险（第3项）。

2004/8/24 PM03：40

在旅馆前见到了相貌酷似シロー的清田先生，据三田称他曾经发生过记忆丧失事件。睡觉时候



突然听到奇怪的声音，开灯后发现一只巨大的怪物正在房间内。他向我索取父亲的研究资料，难道又是ルード？我谎称不知却被它看穿，不过最后它却神秘消失了。

2004/08/25 AM08：10

第2天我仍然怀疑这是个梦。上街时遇见了アイコ，和她一起在街上游玩时将这件事告诉了她。下午2点赶到大学见到姐姐，乘新干线于晚上8点回到居住地，一路相安无事情。

2004/08/26 AM07：40

早上接到アイコ的电话称她梦见三田先生被杀，而凶手是一只怪物。为了确认三田先生的安全打电话过去，他的母亲却称他还没有起床。之后姐姐突然从学校赶回，告知我三田先生已死的消息——三田的母亲在他的房间内发现，死因初步判定是心脏病发作。

和アイコ的梦相同三田先生死去了，但死因却不一样。当晚同伴们在我的房间内集合，商议的结果是可能有能够化身为怪物的超能力者存在（选第2项），“不，我想不是这样。”否则同伴会认为这是一个巧合而离去，主角也会在半夜被怪物杀死，笔者就是不小心覆盖了记录，好惨啊！原来我见到的怪物与アイコ梦中的一模一样。

2004/8/27 AM09：50

上午与ジーン一道来到三田先生家中。注意房间内录像机附近地上落有钥匙，窗户被锁住了，还有桌子上有颜色不同的地方，另外窗户顶上有很小的没有被锁住的出口。调查完四个地方后发生剧情。虽然这是一个完整的“密室”，但我仍然认为有可疑处（第2项），虽然窗口上方的洞口不足以让人进入，但是凶手可以待自己离开房间后用钥匙锁好窗户，再粘在录像拉出的带状部分上，利用录像机定时倒带功能将钥匙拉回房间里离洞口很远的地方，造成一种密室的假象，而最好的证明，就是钥匙正好掉在录像机前的地板上！所以三田先生一定死于他杀。

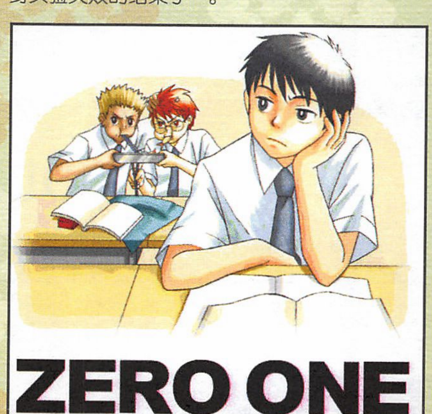
当晚在家中召开作战会议，据ジーン推断是有人进入三田先生房中想要拿走东西。而这个人，就是拥有“读心术”和“精神攻击”的超能力者。（当被问到偷盗父亲资料的人是谁时必须选择第2项，否则主角独处时将会被怪物杀死。）最后大家一起观看了从三田先生家拿回的那盒录像。通过ジーン的能力推测录像带前几天在大坂拍摄，这使我们怀疑到一个人，进行知识人工传送研究的清田先生。

2004/08/28 AM10：10

用松尾先生的能力我们到达清田先生所在的大学，打听到他的住所在旧研究楼。ジーン也觉察到对手的能力可以随意出入人的头脑，让对方产生幻觉。他轻易地打败了我们两名同伴后我终于进入了他的领域。上2楼竟然遇见了父亲，更不可思议的他居然向我开枪，但アイコ却称看不到血，原来“父亲”只是一个幻影。2楼的准备室门口有密码锁，写有密码的纸条在1楼实验室小房间里的桌子上找到。在2楼准备室门口输入密码001后再按左边黑色键即可解开。

房间内布满了电脑线路，清田先生正在这里。正准备攻击本体时候他突然出现，称这些全然与肉体无关，他的本体就是“精神”，而“清田”也不过是他灌输给我们的意识。他在许多年前杀死了真正的“清田”的精神，而夺取了他的身体，今次他转而控制了アイコ，只有攻击アイコ（第1项）才能逼他逃出。最后他袭击我并占据了我的意识，选择“破坏自身头部”（第1项）后终于运用能力打败了他。

而清田无意识的身体，只好由人们想象成“自身实验失败的结果了”。



EPISODE 9 决战

2004/08/29 AM09：47

所有的伙伴已经云集了，ジーン等人也换上了战斗服。突然间响起了敲门声，竟然是“清田先生”前来造访，原来是シロ一的意识从卫星进入了他的身体。费了好大一翻工夫他终于说服ジーン相信了他并同意他加入我们。

突然姐姐赶来叫我赶快收看电视新闻，画面上竟然出现了巨大的UFO，并向地面发动了攻击。我们决定先行打倒它再返回本部。

用松尾的能力达到现场后正看到战斗机向UFO发射导弹，全部被弹回后有2发竟然向我们飞来，使用瞬间移动才得以躲开（第1项）。我们使用同伴的能力飞到UFO近处，然后运用松尾的能力使我进入UFO内部勘测情况（第2项），在内部选择“调查”2次后发现内部机械竟然是美军军事制造厂所生产，换言之，这是美军制造的秘密武器而并非ゲーマー的乘坐物。既然不是什么外星人的东西我就老实不客气地把它给破坏掉了（再玩一次迷你GAME 5）。



2004/08/29 PM08：00

回到家中和亲人告别，也接到了朋友关怀的电话。晚上用松尾的能力我们到达了秘鲁遗迹地下的E-GRO总部。通过漫长的地下通道来到指令室，终于见到了其他超能力者及领导人，居然是一个IQ1300的天才小丫头，アリス。

休息后アリス召集我们到了了电脑房，这里有2000年留下的资料，而中央的球状“石头”内则记录着ゲーマー的活动。接触到那个物体时天变地异的影像直接传入了大脑。而因为ジーン具备的感知“邪恶的意志”能力，觉察到了ゲーマー的存在。因为ゲーマー应该与喜好游戏的人有相似的想法，所以我们找到了极其擅长各类游戏的天才角川，并用松尾的能力将他带来遗迹。按照他的的推断，ゲーマー的能力是通过某种信号传播，而只要切断ゲーマー的信号，它就什么也不能做了，具体就是要破坏它的受信装置或者系统程序。而那个奇怪的“球体”就是它的受信装置。E-gro的成员受领导者指示派往各地制止破坏，而我们则商量如何对付ゲーマー。

EPISODE 10 颠末

アリス为了解除所有兵器中的燃料而对用她的能力对各国领导人进行洗脑。姐姐也来到这里帮助寻找能够破坏ゲーマー传信的程序，这时我突然见到自己的父亲，原来在爆炸中消失那个不过是父亲制造的机器人而已。而シロ一也赶来这里协助我们。

据父亲称那个球体虽然无法破坏，但可以通过破坏它的“受信端子”来阻止信号传播。正在休息时ジーン前来报告信号解读成功。这是一种类似与人类“思念”的信号，因为与人类的思考方式相似引起冲突而无法作用于人类，这就是ゲーマー无法操纵人类的原因。而对付的办法是制造与人类思考无限接近的“病毒”输入它的传信程序。问题就在于如何破坏它自身的“防火墙”传

送至它的通信系统。

这时突然有人来报告某国有未拔出燃料的核弹正在朝此处进发，约12分钟后到达。空中迎击核弹的正确方法是什么都不要按，静待时间限制过去后会有同伴将核弹转移。

机械暴走这招不灵后ゲーマー一大约需要20小时来发动“天变地异”的攻击。但我们却苦于无法破坏ゲーマー一系统中的防火墙使我们的病毒程序与受信系统“接续”，这时角川建议我们借助超能力等科学力以外的东西。而アイコ这时做了我与ゲーマー一受信装置“一体化”的梦。“如果接续不可能的话，那么融合怎样？！”最终我们找到了方案，即让我与其融合并破坏ゲーマー一的病毒驱除程序。

接触球体我进入了一个类似游戏画面的“电脑世界”，原来这一切都是由我的想象而出现。沿线路前进寻找通信系统。迷宫内的正确线路是一直往上走第1个岔路往右拐，直走到第2个岔路左拐，第3个岔路走左，第4个岔路走右。最后可以到达防火墙处（走入错误支路就会发生战斗，战斗方式由输入指令进行，按照上方给出的连串指令依次输入主角就会作出相应攻击，只要比对手快即可）。防火墙前的密码输入不过是迷你游戏1的加强版，相信大家到这时候一定已经相当熟悉GBA的按键位置了……。进入房间后终于见到了通信系统和ゲーマー一本体。

★迷你GAME 6：

第一阶段：攻击ゲーマー一。L、B、R键分别代表左、中、右三个位置，根据ゲーマー一出现的位置选择按键，当然速度要非常快了，看见某个地方影子一晃就要立即按键。

第2阶段：除以上外加入人质アイコ，攻击到她自身HP减少。

通过上一个游戏后ゲーマー一会与玩家玩猜硬币游戏，盖在硬币的杯子快速移动，最后猜硬币在三支杯子中的哪一支里。第二次无论怎样都会输，之后我被ゲーマー一输以“破坏自身世界的所有东西”的能力和命令返回自己的世界进行破坏。因为ゲーマー一的通信球也属于“这个世界的东西”，所以，我在不能违背ゲーマー一指令的情况下用这个能力破坏了通信球，ゲーマー一无法传送自己的能力，所以人类宣告胜利！

我终于回复到平静的生活中，数月后，姐姐与シロ一幸福地结合了。

完



俗话说麻雀虽小，五脏俱全，这个游戏通关后在有各种特殊模式供选择，可以观看全部的游戏动画，插画（不过通关一次是无法集齐的），还可以玩全部的迷你游戏。AVG的3D部分也活用机能做得似模似样。另外这个游戏剧情之复杂，结构之庞大在GBA中也是不多见的，完成后感觉日语真是更上一层楼了！



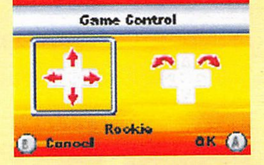
CROSSTOWN HEROES 城市英雄

GBA	厂商：THQ	发售日：不明
	类型：ETC	价格：4800日元	其他：——

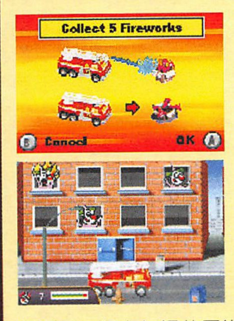
操作方法： 十字键——控制方向 A键——发射 B键——前进 L键——拉响警报、加速 R键——倒车



大家好，我是"好梦圆"训练营的领队Robin，大家之所以参加本训练营，就是为了圆自己儿时的梦想——从事消防队员和警察之类的工作。从今天起我将成为各位的老师，帮助大家完成各种模拟训练，希望大家能积极地配合我，争取获得最后的成功！谢谢！首先我们讲一下车辆的驾驶。如果你是新手，那么请选择"Rookie"（新手级）用方向键驾车；如果你对自己的驾驶技术很有自信，那就请选"Chief"（达人级）好了。其次，我来讲一下规则。由于各位已经交纳了一笔天文数字的会员费，所以各位可以在训练营中尽情地横冲直撞。（但是不可以《横行霸道》啊！）好啦，废话少说，模拟训练马上开始。

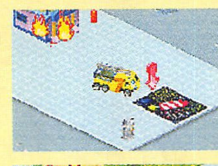


模拟训练第一项——消防队员



首先，我们来做消防队员的模拟训练，这个训练有两个大任务，下面让我来为大家讲解一下。

任务一：捉狗（用车子撞狗）10只、灭火15次（对准火焰按A键），因为这个任务比较简单，所以我们又增设了紧急任务。完成捉狗任务后，将参加烟花厂的抢险活动，大家在收集指定数目的烟花时，要尽量避免与其它物体发生碰撞，如果不幸发生了这种情况，那么请用扳手修复。完成灭火任务后，将进行灭火射击练习，需要注意的是要躲避掉落物品（也可以用水枪射之）且不要用水枪射没有危险的人，否则将会使你的车辆受损，当然，你仍然可以用扳手修复。经过这些练习后，我们的最终任务是扑灭大火，救出被困的人。完成任务后，你将获得"消防队员"的称号，从现在起大家将可以使用更高级的消防车了。





任务二：与任务一相同，但是由于新车比较坚固，可以撞开拦路的铁栏杆，所以大家可以去更多的地方巡逻了。同时，只要大家把车子停在指定地点，就可以随时进行任务一中的紧急任务。在完成与任务一相同的最终任务后，你将获得"灭火高手"的称号，恭喜你！

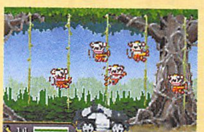


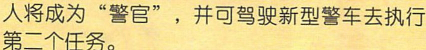
模拟训练第二项——警察

今天，我们要进行的是模拟警察的训练课。这堂课有两个任务，都与猴子和企鹅有关，下面让我们来看一下案情。

任务一：一群调皮的猴子偷了管理员的钥匙后逃走，同时，它们不但放走了大量的企鹅，还将管理员关进了笼子。我们的任务是将从动物园逃走的猴子捉回去，并将被它们放走的企鹅找回来。需要注意的是，捉猴前一定要先用警灯照射它，否则无法捉拿它们。救回所有的企鹅后，我们还要为镇民们找回被猴子抢走的衣物，（用警灯照射路上的猴子后获得衣物）。捉回全部的猴子之后，新的任务是从猴子手中夺回被抢的物品，（还是用警灯照它们啦）在执行这两个任务时，请大家务必要小心它们扔下的香蕉皮。最终任务是捉住调皮的猴子，救出管理员。通过考验的人将成为“警官”，并可驾驶新型警车去执行第二个任务。







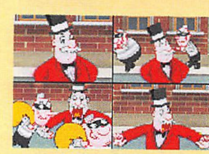
任务二：与任务一相同，你仍然可以去指定地点进行夺回物品的训练。（以后都是这样的设定，不再重复提醒。）至于最终任务，还是去解救那个倒霉的管理员，成功后可获得“资深警官”的称号，并可驾驶装甲警车。



模拟训练第三项——刑警

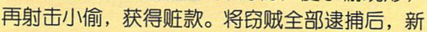
看到大家能够顺利地完成前面的训练，我很高兴。下面，让我们马上开始模拟刑警训练。

任务一：最近社会治安较差，不法分子活动猖獗，这不，又有人报警了。我们的任务是找回失物并将劫匪逮捕归案，（先发射催泪弹，再用车撞之）。找回全部失物后，将执行追缴赃款的任务，方法是用催泪弹射击路上的障碍物，使小偷现形，再射击小偷，获得赃款。将窃贼全部逮捕后，新的任务是保护银行，要不断地用催泪弹阻止企图犯罪的匪徒。终于完成了任务，谁知那位失主竟被匪徒困在屋中，不用说，用我们无坚不摧的装甲车去撞毁障碍物吧！成功后，你将升级为“城市执法官”，冲车也成为你的新伙伴。











任务四：与任务三完全一样，不再多说，行动吧！成功后，你将获得“小镇英雄”的称号。

恭喜各位顺利地通过了训练，顺便说一下，各位已成为我们的终身会员，为了让大家做到温故知新，我们欢迎大家随时再来练习，请记住以下的密码：消防队员——任务一：无，任务二：CZKT；警察——任务一：QZCQ；任务二：CZKL；刑警——任务一：QZDB，任务二：CZVJ；自选课：QZDH。好了，我的讲座到此结束，请各位开始自由练习吧！

妖魔鬼怪齐齐聚　人世凡间皆地狱

文\贵阳　黄巍



GBA	厂商：FUUKI	发售日：2002.3.28
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：对应通讯线

=== 战斗系统解说 ===

游戏的战斗系统不同于一般的RPG，它有着很独特的战斗方式，主要体现在随机率很高上面。如图1，每次战斗能选择的功能方块是不一样的，而且不使用魔法的话最多只能选择两排的功能方块，如果最下面一排跟上面一排有联系就可以选择更多的功能方块，方块越多，所对应的功能越强大。方块的下落全无规律，所以要注意布置。另外，如果己方实力比对方强，初始的方块排列会比较规则，反之则会杂乱无章。

=== 妖怪育成系统解说 ===

与《口袋妖怪》系列一样，除与NPC的战斗外其它的妖怪都可以捕捉，并且可以培养成自己的战队的一员，不过捕捉妖怪并不是想捉就可以捉的，而是战斗胜利后随机获得，运气不好就只有再来一次了。

=== 秘籍放送 ===

在输入主角姓名时，输入“じてんみゐ”就能获得全108个妖怪的图鉴。

=== 其他 ===

从五色尺到六车町的路上有一个洞连接了从五色尺到九宝村的路上的洞，里面的妖怪非常强悍，没有足够的实力千万别进去！

=== 菜单解说 ===

战斗菜单——まほう：选择使用的魔法；どうぐ：选择使用的道具；こうたい：后退
平时菜单（平时按R键）——もちまの：携带的道具；てちょう：拥有的妖怪；おふだ：见过的功能方块；じてん：妖怪图鉴；せってい：功能设定；さちく：存档；とじる：返回游戏。







←选择的タメ越多，获得的MP值越多。

===序===



若干年以前，有着武士存在的社会，人们跟妖怪生活在一起，不过仅仅是在和平年间，乱世时妖怪们也会起来胡作非为。渐渐的人们接受了这一现象。时光流逝，200年过去了……

时间的推移冲淡了人们对妖怪存在的记忆。最近的报纸说国家就快爆发战争了，难道妖怪们仍然会出来捣乱吗？ヤシャオウ是一名驱魔师，他的工作就是替别人消灭妖怪赚取报酬，但是在当今这个只有老年人才相信有妖怪存在的社会，他能赚到的钱实在太少了，这不，他已经饿了几天了。因此，ヤシャオウ带着跟随他的妖怪かわうそ（水獭）到处寻找起了工作。

=== 一ノ户村 ===

村子里有三户人家需要进行驱魔工作，难度都不大，可以熟悉一下战斗系统。ヤシャオウ与村子东面的シッタラ几番对话后发现他们鬼道众一伙解除了魔王酒吞童子手下的封印（ミロク还真是波涛汹涌啊！），又一次将世界陷入了危机之中。赶快去跟大房子里的长老述说一下鬼道众的行为，随后被拜托到村外的森林去驱魔。

=== 森林 ===







这里有三个宝箱，别放过。在森林东面见到一只正在劫持卡车货物的妖怪，将它干掉后从司机处得知他是送货到一ノ户村的，为了感谢ヤシャオウ的帮助，叫他上了车。在车上的闲聊中，司机告诉ヤシャオウ，他所在的村子也受到了妖怪的攻击，运输遭受了不小的阻碍，他也是好不容易才冲出来的，没想到快到目的地了又被袭击，幸亏遇到了ヤシャオウ，不然真是危险，并恳求ヤシャオウ好人做到底，将他住的村子里的妖怪也消灭掉。

回到村子向长老说明了情况，却见长老一脸严肃的告诉ヤシャオウ：被解除了封印的妖怪们突然变得十分凶恶，原因就是这个看似和平的世界即将迎来一场战争，因此而生成的“暗之空气”使得妖怪们变得残暴，这样下去，战争也许真的会爆发。长老命令ヤシャオウ在这些发生之前，驱除所有的妖怪，让这个世界永远和平下去。

=== 二子町 ===

接受了司机大哥的托付，自然要履行，穿过森林来到的便是司机大哥居住的村子。跟火车站的人打听到最近妖怪主要出现在仓库里面，因此放在仓库里面的炭也无法取出。仓库有四层，共三个宝箱，到最顶层发现了鬼道众一行，他们留下了一个人缠住ヤシャオウ，其余人全部逃跑，コンゴウ有几只妖怪需要对付，不过并不强。胜利后仓库里面的妖怪也跟着消失，回到火车站，被告知一块石头堵住了铁轨，使得火车不能运行，只有用ダイナマイト才能处理掉大石块。来到ダイナマイト名人的家，发现他被妖怪缠身了，帮他驱除后他告诉ヤシャオウ，必须去采石场取ダイナマイト。采石场在村子西面，从右上角可以拿到ダイナマイト，返回名人的家再去火车站便可以把石块解决。在火车站又一次遇见コンゴウ，将他打倒后他就会因在火车轨道上放置石头而被警察抓走。



回一ノ户村向长老报告最近的情况，却听见长老说什么ヤシャオウ是命中注定的两人之一，且神情奇怪，中邪？随后可搭乘火车去三ツ屋町。

=== 三ツ屋町 ===



哗，好繁华的城市，这里应该没有妖怪了吧？ヤシャオウ本想去百货商店逛逛，却听门口一个叫做ハズキ的小女孩说这里受到了妖怪的攻击，不得不停业，ハズキ也买不到自己用来参加发明大赛的作品タロス需要的部件而烦恼，好心的ヤシャオウ也答应了帮她弄到这些部件。跟店长交谈就能接下驱除妖怪的任务。来到商店的顶层，发现这一切都是鬼道众一伙在搞鬼，真是讨扁，开战！驱除了妖怪后，来到ハズキ的家，见到鬼道众的人把她的タロス严重破坏，使她参加不了发明大会，如此卑鄙的人ヤシャオウ自然不能放过了。将ゼネコ赶走后准备动手修理タロス时却发现还差“万能电池”、“强力ゴム管”、“两手なべ”这三个部件，而偏偏百货商店又没有卖，看着哭成泪人儿的ハズキ，还有什么说的，找！

在城市的南面，タツ、タマガワ和サキ的房子被妖怪占据，将妖怪驱除，便可得到他们送的礼物——“万能电池”、“强力ゴム管”、“两手なべ”。

这下子万事俱备，可怎么也想不到，ヤシャオウ和ハズキ竟然没有在发明大会开始前将タロス修好！没办法，只有硬着头皮去参加了。

大会上，鬼道众一伙制作的“妖怪退治机”取得了大赏，这实在使人不服气。为了能讨回公道，ヤシャオウ来到三ッ屋町南部的演芸场找鬼道众一伙理论，却在门口被机器人拦住了去路，这下只得回到ハズキ家想办法，令人惊喜的是，ハズキ制作了一台S级的タロス，有了它，便能将鬼道众的モンジュ打败并使事情真相大白！

=== 四ツ木村 ===

坐火车来到这里，发现此处十分奇怪，居然白雪皑皑。从村民那里打听后得知，这是由于住在东边的雪女施法造成的。西南面的小屋里住着一位在这样的天气下依然穿着性感服装叫做カンナ的漂亮MM，在ヤシャオウ一再的追问下才说出这全靠道具カイロ的帮助。在村里的古寺打败驱魔成功就能得到カイロ。随后前往东边的森林找雪女的麻烦，她就住在森林南面的小屋里，把这个强悍的妖女击倒后四ッ木村的天气便恢复了！

=== 五色尺 ===



刚下火车就听门口的人说这里有鬼道众的会馆，仇人相见分外眼红，ヤシャオウ毫不犹豫地前往位于西南方的会馆，却被电子锁挡在门外，说需要会员证IDカード，没办法，另谋它路呗。到处闲逛，在会馆旁的房子里见到同样是驱魔师アリス，自负的她一见面就要求跟ヤシャオウ单挑，为了会员证IDカード，不得不对MM痛下杀手了。拿着IDカード进入会馆，建议各位的等级最好在28以上，因为这里面不管是鬼道众成员还是一般妖怪都十分凶猛，做好准备再出击吧！到顶层打败ミロク，警察也在这时出现，本以为她是插翅难飞，但危急关头シッタラ出现并用飞行器救走了她，实在让人恼火，追！

=== 六车町 ===

从五色尺南面出来穿过森林来到六车町，听这里的居民说飞行器已经先一步往向ぅ岛去了，赶紧来到港口准备登船，不幸的是被船员告知没船票不能上船！去南面的房子里面会找到一位叫做キサラギ的小姑娘，跟她聊天时得知她从小就很喜欢旅行，可是却因为身体太虚弱使得这个愿望得不到实现，ヤシャオウ为了让她开心，把自己经历的很多故事都告诉了她，不过似乎她觉得还不够……在港口旁边有一位女修行者（又一个波涛汹涌的家伙），与她切磋胜利后她告诉了ヤシャオウ很多

她经历的奇事，将这些故事转述给キサラギ听，她既高兴又沮丧，作为报答，她给了ヤシャオウ一张船票，并告诉ヤシャオウ，海的另一边并非女修行者说得那么好，因为她捡到过一个漂流瓶，里面信的内容是希望有人可以拯救他们被妖怪占领的村子，既然又是妖怪捣乱，ヤシャオウ自然义不容辞，答应キサラギ到了对岸之后一定全力驱除妖怪！

=== 向う岛 ===



轮船停靠在一个叫做七船町的地方，这里看上去并没有受到妖怪的攻击。跟居民打听到北面有一个妖怪研究所，既然这里无事，那就去看看吧。（山区的妖怪都很强，要好好练功哦！）

研究所的フランク博士在听取了ヤシャオウ的自我介绍后断然拒绝了他通过这里的请求，原因是博士认为ヤシャオウ现在的能力不足以打败酒吞童子。身兼重任的ヤシャオウ当然不能被阻挡在这里，向博士表达了自己的不服后，博士降低了门槛，只要打败他的孙子アル就可以通过！アル的妖怪一只Lv25，一只Lv28，建议应战时等级达到30以上。战胜后就可以抵达八ッ桥村，由村民那里了解到通往ウラ山的一座必经的桥坏掉了……村口的民居家中有位叫做ムッ的姑娘，与她闲聊中ヤシャオウ提到了キサラギ收到的那个漂流瓶，ムッ听了大吃一惊，当即把ヤシャオウ留了下来。

第二天清早，发现ムッ芳踪不见，赶快来到海边，ムッ会告诉ヤシャオウ，这个原本就非常贫穷的村庄，近来遭受着住在海洞里的妖怪的攻击，使得村民不能外出打鱼，她担心这样的情况会一直延续下去，所以就做了一个漂流瓶，希望海对面的人看到后可以来帮助她们，没想到真的实现了这个愿望！既然如此，ヤシャオウ接下来自然要去收拾洞里的妖怪了！BOSS的等级高达35，且属性与主角的初始妖怪相克，千万小心！

办妥此事之后，在渔村西面的ウラ山发现飞行器，进去一看除了几个宝箱之外空无一人，继续北上看到封印之洞内的其中一只封条被破坏，鬼道众的人一定在里面。抵达深处果然见到了シッタラ和ミロク，他俩站的地方正是酒吞童子的封印处，只见ミロク由于害怕酒吞童子被解除封印后不能控制，所以正在竭力的劝阻シッタラ不要这样做，但是シッタラ却一意孤行，一心要解除童子的封印！ヤシャオウ再也看不下去，准备用武力来阻止シッタラ的行为，没想到却被ミロク挡住并跟自己大打了一场，趁此机会シッタラ彻底解除了童子的封印，被解放的童子当即附在シッタラ身上然后消失不见，只留下伤心欲绝的ミロク……



回到渔村，听村民说一个巨大的黑影朝着三ッ屋町飞了过去，ヤシャオウ本打算按着原路追过去，但抵达七船町后发现，这里所有的船只都被酒吞童子给破坏了！急匆匆地回到渔村找ムッ商量对策，她联想到童子被封印在向う岛，而他的手下却被封印在一ノ户村，因此童子的目的地很有可能便是一ノ户村。ムッ带着ヤシャオウ返回封印之洞，把剩下的一只封条也拆了，沿着信道过去便回到了老家：一ノ户村！

=== 最终回 ===

向长老汇报情况之后，他分析出的结论是：ヤシャオウ现在打不过酒吞童子，如此只能让主角到九宝村的修行塔去进修，顺便将200年前ヤシャオウ祖先用过的可以将童子与シッタラ分开的武器找到！

坐火车先到五色 g，然后从东面的森林去九宝村，森林里面的妖怪基本都在40级以上，是个练级的好地方！九宝村有两座修行塔，先将左侧的突破，然后再将右侧的突破，之后便能得到长老提到的那把主角的祖先用过的剑！这下子万事具备了，快去三ッ屋町找童子吧！

现在这里已经大大变样，整个城市都受到童子的控制。他还把原来举行发明大赛的地方变成了他的老窝，实在可恶，杀进去吧！靠着朋友们的帮助，ヤシャオウ得以进入魔界，找到了童子后，趁着他疏忽大意时成功将他与シッタラ分开，接下来便是最终之战了！

我们的MOTHER又回来了!!

在众人的期待的呼声中
1代和2代合为一体
登陆GBA!!

MOTHER® 1+2

在日本拥有大人气的RPG系列“MOTHER”现在要在GBA上登场了。该系列曾在日本评选的“最希望在GC上推出的游戏”中荣登榜首。现在系列的前两作要移植到GBA上，新老玩家都要来看一看呀。

一定要忍住别哭啊
发售日到来之前!!
发售日是…

6月20日

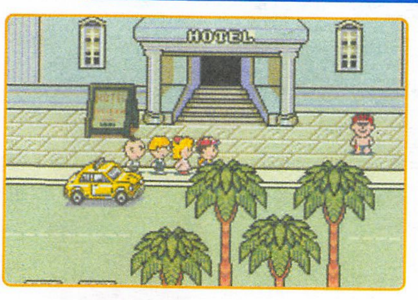
MOTHER + MOTHER2

『MOTHER』系列的生身之父
线井重里的评论



制作人一边怀着真正快乐的心情一边制作出这款游戏。

沉醉在自己喜爱的工作中的人类是最快乐的,制作游戏从某种意义上说就像乐队演奏一样,一点点将自己心中所想展现出来,这款游戏就是这样制作出来的。对于还没玩过这款游戏的人来说,相信一定有许多人一定会想"到底玩法和现在的游戏有什么不一样的呢?"但另一方面,对于曾经感受过游戏乐趣的《MOTHER》的超级FANS来说,对于新作的发售一定非常高兴吧。



←2代和前作比起来,人物变得更大,颜色的使用也更加美丽多彩。在2代中,奈斯等主人公一旦碰上了敌人,就会开始战斗。

『MOTHER』的神秘角色来自"土星君"的重大情报!!

尽管…原本预定在N64上发售的作品终止发售
但『MOTHER3』在GBA上复活,制作再次启动!!

N64版《MOTHER3》的游戏画面曾正式在日本杂志上发表,并参加了在千叶的幕张国际展览中心举办的《SPACEWORLD99》展览。由于当时发售突然终止,结果大家都不敢再报以过高的期望。但是,这次的新作是否继续采用了N64版的设定、是否完全不同等具体内容到现在仍然不明。对应的主机和《MOTHER1+2》一样都是GBA。具体的内容,请大家关注我们以后的介绍!

1988年，4个12岁的少年解决美国乡村小镇发生的一起事件的名作RPG

MOTHER



生活在美国乡村小镇
拥有神奇力量
12岁的少年

主人公



1900年初，美国的一处乡村突然落下了一个黑云般的影子，一对夫妇也行踪不明。《MOTHER》的故事就是从这里开始的。大约2年后，只有丈夫乔治一个人回来，可是他既没有说出自己这两年去了哪儿，妻子玛丽亚也再没有回来。1988年，主人公家里的电灯突然开始左右晃动，娃娃也四处乱飞，发生了“拉普”现象。通过电话，主人公从爸爸那里得知曾祖父曾进行过超能力（PSI）的研究。于是，从库房中发现了曾祖父日记的主人公下定了决心，要靠自己的力量找出这不可思议的事件的原因。

↑一看就知道是一个12岁少年的主人公，为了守护两个小妹妹和妈妈，开始了解开家中拉普现象发生原因的冒险。虽然乍看起来，好像不是很可靠但其实有着不可思议的力量。

MOTHER的常识！！主人公没有名字？

主人公的服装仍然和2代中一模一样，但是名字可以由玩家决定，如果什么也不输入的话，就会以“尼泰”这个名字开始游戏。虽然外表上看起来和奈斯很像，但仍然是个不同的人物。



↑《MOTHER》的GBA版画面就是这个感觉，看起来基本上和FC没什么变化。不过这种能够看到建筑物侧面的倾斜视角在发售当时可是很新鲜的。





阿娜

即使是这个看起来天真可爱的小女孩，也有着不寻常的秘密力量？

←正在寻找行踪不明的母亲。这个看起来很可爱的小女孩身上似乎也隐藏着优秀的超能力资质。究竟在阿娜和朋友们一起寻找母亲的道路前方会有什么在等待着她们呢……



←拥有天才头脑的男孩，但是却因为胆小怯懦总是被同年级的学生欺负。这次我们为大家介绍的几个角色，应该也是游戏最早阶段就成为伙伴的。

罗伊德

超级擅长动脑
用丰富的知识帮助主人公



↙《MOTHER》的战斗画面，敌人用漆黑的背景来表示，根据主人公的行走按一定几率出现，而且每个敌人都有自己的个性。

战斗情况用数字表示

使用数字表示战斗情况的画面。战斗情况共分成4种。2代中采用了模拟滚筒式计量器，1代则是用普通数字表示的。





面孔可怕的家伙？
似乎很擅长战斗

泰迪

→泰迪看起来和其他3个人不管是年龄还是个性，完全不一样。虽然他不是简简单单就能成为伙伴的，但一旦加入了己方阵营，一定是战斗主力。

199X年，住在地球欧奈特小镇上的少年们担负起“人类命运”的精彩冒险RPG

MOTHER2 吉古的逆袭

2代的舞台是199X年的地球，我们的主人公—少年奈斯居住在一个绿意盎然的小镇Onett（欧奈特）。

某天夜里，一颗巨大的陨石突然落到了奈斯家的后山上。好奇心很强的奈斯跑去观看却被警察赶了回来。回到家后，迷迷糊糊躺在床上的奈斯再度被激烈的敲门声惊醒。原来是住在隔壁的伯奇跑来请奈斯帮忙寻找突然失踪的弟弟皮奇。

深夜，奈斯和伯奇2个人终于找到了平安无事的皮奇。可是，他们找到的不只是皮奇……还有地球以外的生物，而且奈斯还从他们那里得知了一件不得了的事。“什么？我是肩负着人类命运的孩子！？”



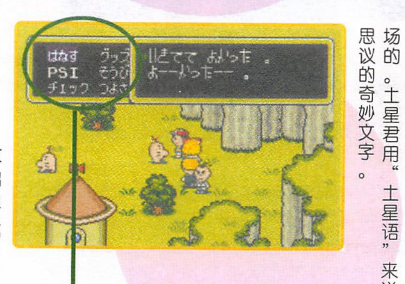
↑居住在小镇欧奈特的12岁少年。一颗落到他家旁的陨石改变了他的命运，开始了“担负人类命运”的大冒险！他能否鼓起勇气越过重重难关呢。

居住在EAGLELAND小镇欧奈特的12岁的勇敢少年



MOTHER的常识!!

作为在《全明星大乱斗》系列中登场的角色，奈斯的知名度有了大幅提升。对于那些从该系列中知道他的人，一定很想看看他在这款作品中的表现吧。



←『MOTHER』的象征人物土星君是在2代中首次登场的。土星君用“土星语”来说话，这是一种不可思议的奇妙文字。

通常指令有6项

1代平时的指令有4项，而在2代中装备武器等的“装备”从“物品”中独立了出来。而且更追加了可以详细了解主人公能力的“强度”选项。



使用精神感应心地善良的女孩

←头后面扎着一个大蝴蝶结的女孩，虽然年纪小小但是却能够使出强力的超能力。当她成为己方伙伴时，绝对是一个在战斗中可以相信的坚强战友。



头脑聪明的男孩。坏了的机械可以放心交给他修理

杰 夫



→从外表看就是一个头脑很聪明的男孩，对于机械最为拿手，把坏的机械交给他修理绝对没问题，冒险途中如果有道具损坏只要交给他就行了。



外貌独特的王子。似乎很受欢迎！？



→发型奇特服装古怪，但是却有着强大的体魄，精神上似乎也很坚强，相信他的超能力也是很强的。实际上他是一位王子，这样地位高贵的男子真的能成为伙伴吗？

大人、小孩、还有大姐姐全都想了解的 MOTHER的时代

在中古商店已经很难购买到的《MOTHER》，这次终于与《MOTHER2》一起摇身一变成为了GBA上的新宠！发售日定在6月20日！噼啦啪啦！！（放爆竹的声音）太棒啦！妈妈万岁！让我们开个盛大的聚会庆祝一下吧！在这里，线井先生将为我们解答所有有关这款作品（包括未诞生的N64作品）的问题，而且该系列里的一些小故事现在也可以提前预习一下。

MOTHER的时代 1『MOTHER』的开始…

在现在的俄罗斯还被称做苏联的1987年，线井重里开始着手一份要给任天堂的企划《MOTHER》。以前也写过小说的线井重里在玩过《勇者斗恶龙》后，就决心不再写小说而要开始真正制作游戏。

每天都在考虑构思，全身心投入到企划书里的线井重里终于成功走进了日本京都的任天堂。这时候，宫本及其小组成员连续推出了《超级马里奥兄弟》（1985年）及《塞尔达传说》（1986年）等FC上的大作。线井自信的开始说明自己的企划，满心期望得到“这个很有意思”的回答，但实际上却得到了宫本的一句“这个怎么制作呢…”。面对这个现实，线井重里不由得流下了眼泪。（也有传说他在回去的新干线上哭了一路）

但是，之后没过多久，他就在东京结成了开发小组，并成功开始了MOTHER的制作。顺便一提，87年的线井是38岁，宫本则是34岁。在周围的研发人员都是50左右的当时，两个人算是非常年轻的了。



MOTHER的时代 2『MOTHER』这个名称的由来

《MOTHER》这个名字既简单又响亮。不愧是一流的撰稿员所想出来的构思，现在就让我们来听听线井重里是怎样想出这个名字的吧。

“现在的游戏大都充满了父性，总是儿子去突破父亲的圈套，所以，我想制作出一个充满母性更加柔和的东西。比如一开始咕噜咕噜旋转着出场的飞碟是母舰，而且母亲也会出现”（1996年11月号）。

尽管主角们出门探险，但妈妈也总是做好了香喷喷的饭等着奈斯的回来，这也是MOTHER的魅力之一。而且，凡是出现地球图案时总是能够见到“Mother Earth”（母亲大地）的字样，这也是和游戏的名字紧密相关的。



↑在2代的片头中出现飞碟的场面。这个精彩的画面由美术监督大山宫负责描绘。

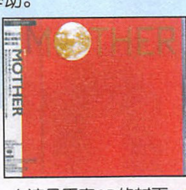
MOTHER的时代 3 在伦敦录制的原声CD

在“到最后也不要哭哦”“名作保证”的新概念CM的冲击下，《MOTHER》于1989年7月27日登上游戏舞台。首次在GB上登场，正好是柏林墙倒塌的那年。《MOTHER》是由一直活跃在广告业界的第一线的撰稿员认真制作的RPG，所以格外的引人注意，游戏的原声CD更是成为了众人的话题。

当时，任天堂的员工田中宏和MOON LIDARS的铃木庆一联手负责游戏音乐的工作。录制工作是在伦敦的工作室完成的。这张CD共收录了11首曲子中的7首演唱作品，就算没玩过游戏的人也能够欣赏这张CD。像这样精心制作的原声CD的登场，在当时的游戏业界绝对是划时代的举动。



↑CD的封底使用的是CM里的场景。



↑这是原声CD的封面，非常的简洁明亮。

MOTHER的时代 4 历经5年的2代的开发工作

随着时间的流逝，《MOTHER 2》终于也在1994年8月27日登场了。为什么这部续作整整用了5年的时间呢,发售延迟的原因是因为线井当时已经完全沉醉在挖掘“德川藏金”的梦想之中了。虽然有着各种各样的谣传，不过这就是游戏制作计划没能顺利进行的真相,在这个时候登场的是现任任天堂社长岩田聪。当时，还是哈尔研究所社长的他一向是以兴趣为计划，并将《MOTHER》面临的计划中的难题一个个解决，最终总算成功的完成了游戏开发工作。后来线井也说“岩田是一位天才程序员”，这就是他对这位解决了《MOTHER》最大开发危机的“恩人”的赞美词。

↓《MOTHER2》的“发售前庆祝会”的会场，正在发言的就是线井。





↑线井和宫本的合影。宫本右后方的那个人看起来像是岩田?

MOTHER的时代 6 成为话题的木村的CM

说起《MOTHER2》就不得不提由木村拓哉代言的CM。中国的玩家可能不知道，但日本只要是中学生以上的读者就应该还能记得，在播放后很长一段时间内木村都占据着好感度排行榜的第一名，CM也成为了众人的话题。下面就是为大家再现的一段文字。

在CM中登场的木村和幼儿园小孩启之一起走进咖啡店，周围的人突然开始唱起歌来……。

众客人：“MOTHER～、MOTHER～、MOTHER～、MO～THER～”

启之：“哥哥，怎么回事?”

木村：“…不知道”

启之：“哥哥，怎么办?”

木村：“我们也一起唱!”

全员：“MOTHER～!MOTHER～!MOTHER～!MO～THER～!”

旁白：“大人、小孩、大姐姐全部一起来。



→《MOTHER2》的招贴画。

MOTHER的时代 5 慢慢品位的对白

《MOTHER》系列的魅力之一就是感触颇深的对白。许多精彩的地方，不得不让人惊叹线井“不愧是”大师级的功力。玩的时候，大家最好不要连按A键把对白快放过去，而是要慢慢品位，但是不懂日语的玩家……而且，从小镇的名字上等也能体味到线井的风格。

例如2代一开始的小镇叫做“欧纳特”(ONETT)，以及之后冒险舞台“兹索恩”(TWOSON)、“斯里克”(THREEK)、“佛赛德”(FOURSIDE)，从这些英文上大家就可以看出来了吧，这些全都是按1、2、3、4的顺序排列的。另外，“立马起死回生”或者“啾啾枪“等众多道具的名字也让人笑破了肚皮。

MOTHER的时代 7 海外版名字『EARTH BOUND』

在海外发售《MOTHER》系列(第一个发售的是2代，1代没有发售)时游戏名字也变成了《EARTH BOUND》，这是为什么呢?就让我们听听负责制作2代说明书工作的伊藤阿修罗是怎么说的吧。

“我们希望这个名字能给人一种就像绕着地球飞越的感觉”(97年9月号)原来如此。4个主人公的名字虽然和日本版的一样，但是每版的奈斯和宝拉的身高要高一些，年龄上给人的感觉也要大1～2岁?(参照右图)也许日本版的奈斯和宝拉对美国人来说显得太幼稚了一点。虽然这是一款RPG的经典游戏，不过在当时的美国，玩家的年龄也比现在要高一些。而且，《1》的主人公的名字是“NINTEN”，《2》的主人公的名字是“NESS”，合起来其实就是FC的英语名称“NES(NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)”。

→美版的奈斯和宝拉的样子。和我们前面的图片比较一下，身高和脸都有一些不一样。



MOTHER的时代

8 土星君的秘密

土星君是贯穿《MOTHER》系列的人气代表。那种可爱的样子，不知道怀疑人的一根筋的性格，还有那独特的口头禅。

其实，原先土星君只是线井随手乱画出来的一个角色，而且在开发过程中还一直被叫作“笨蛋”。但是，由于觉得这样它很可怜，所以才给这个宇宙人起了一个“土星”的名字。游戏中出现的土星君所使用的那种独特的文字叫做“土星语”。

←这就是以前系井所画的土星君。

↓只要看着它威风凛凛的脸孔什么病都会痊愈。

MOTHER的时代

9『2』代的音乐也保证是名作

就像说明书里所写的一样“稍微把音量调大一点游戏玩起来也会更有趣”，游戏里的音乐也绝对是名曲，同时也是《MOTHER》的最大魅力之一！GBA版面世以后，大家一定也要戴上耳机好好欣赏一下游戏的音乐。

负责配乐工作的和1代一样，由田中宏和与铃木庆一合作负责。田中负责录制原始声音，铃木则负责将声音灌注到游戏里，游戏片头那首优秀的BGM插曲也是在他们的努力下完成的。飞碟出现的时候，电视中传出了宏大庄严的吉他的声音，这可是宫本自己亲自演奏的。估计当初宫本自己也没有想到，游戏片头会使用自己演奏的曲子吧。



↑动画片口袋妖怪的作曲就是这位田中宏和，他于1999退出任天堂，。当时之所以会参加《MOTHER》的录音工作，完全是因为任天堂时代的上司，GB的生身之父横井军平的一句“就你来干吧”的指名所导致的。

MOTHER的时代

10『MOTHER』的小说也非常有趣

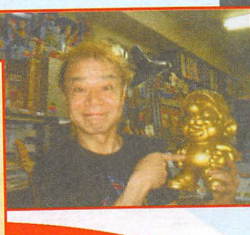
《MOTHER》系列不只出现在游戏中，连小说和漫画界也插了一脚。小说由久美沙织撰写，日本新潮文库出版发行共两册，漫画则由小学馆的伊藤红丸绘制，名字叫《MOTHER2奈斯的冒险记》。但遗憾的是，小说和漫画现在都已经绝版了。不仅在中国很难搞到，在日本更是很多收藏家渴望得到的珍品。

不过如果大家能够读懂日语的话，还是可以在网上读到《MOTHER2奈斯的冒险记》。而且，据说久美本人也有写《MOTHER3》的打算，希望有机会的话，中国可以引进这部小说。

↑《MOTHER》的小说版，共2册，右边的是在网上出售的复刻版。

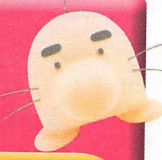


→伊藤红丸的漫画《MOTHER2》的封面，该作由日本小学馆连载刊登，很受读者的欢迎。



←这位就是漫画家兼插画家伊藤红丸，同时他也是N64版《MOTHER3》的美术监督。

大人、孩子、大姐姐全都一直在等待着



MOTHER3复活

到现在为止，我们为大家介绍很多了《MOTHER》系列的花絮，不过就像前面土星君所说的一样，真正激动人心就是幻之游戏《MOTHER3》终于复活了！从公布N64版中止开发的消息到现在传出这个好消息已经差不多3年了，真是一条漫长的道路啊。虽然也有一些批评、贬低的评论，不过还是让我们重温一下《MOTHER3》的诞生历史吧。



MOTHER的时代 2 1997年剧本完成

《MOTHER3》原本是一款为SFC开发的游戏，但是正好赶上N64主机开发在即，所以决定采用新的舞台，游戏画面首次公开是在2代完成后大约两年的1996年末，也是N64开始发售约半年以后。

N64版3代的画面比起《2》来变得更具亲和力，神秘气氛更加浓厚。从当时公开的画面上看，以前的现代美国风味完全消失，充满了西部拓荒时代的感觉。同时，游戏也开创时代的先端大胆使用了3D制作技术。再加上线井自己也说“努力把游戏做得更好，希望不辜负各位玩家的期望”，这款在新机种上登场的GPR在当时赢得了众多FANS的期待。

可是有过了很长的一段时间，也就是1997年才传出了剧本制作完成的消息。结果一时间种种猜测到处流传，甚至有了“线井完全沉醉于钓鲈鱼因此开发工作才会延迟”的谣传。当然，这并不是真的了。在1999年日本的SPACE WORLD展上，玩家首次可以试玩到N64版的《MOTHER3》，不过这也成为了最后一个机会。2代发售以后的5年时间里，日本的首相经历了村山→桥本→小渊三代的更替。

→这就是《MOTHER3》的介绍首次出现在游戏杂志上。标题的样子和2代非常相似，不过加上了一个“归来的土星君”的副标题。

MOTHER的时代 1 『2』代上的续作预告

《MOTHER2》的冒险舞台之一佛赛德小镇上有一个“神田エイプ开发室”，这个建筑物的前面立着一块写有“MOTHER 3开发进行中”字样的看板。神田这个名字代表任天堂的神田大楼，而エイプ则是线井等人为了制作游戏及书籍等所成立的公司。换言之，2代的开发小组工作的地方应该是叫做“神田エイプ开发室”。

前面登场的大山先生，一直是在这栋大楼里吃在大楼里睡，线井也是在任天堂神田大楼里过着睡椅（把椅子连起来当床睡）的生活。他们每天过着这种苦不堪言的生活，还能产生在游戏中加入3代的预告的灵感，不由得不让人肃然起敬，也难怪众多玩家对3代的期待正在急速膨胀了。



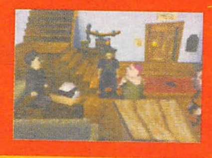
→这就是任天堂之前的服务中心—任天堂神田大楼，《MOTHER2》及《口袋妖怪SNAP》等名作就是在这里诞生的。



MOTHER的时代 3 三次更改游戏名称

像《MOTHER3》一样，受到众多玩家期待，但这边乱成一团那边头昏脑胀做的游戏大概也没有几个了。比如游戏开发的主机吧，一开始是SFC、64DD后来又移植到N64上，现在又登陆GBA，居然连续变了4次。

而且，游戏的名字也像夏天的天气一样，说变就变。一开始是《喀迈拉之森》（97年3月），后来变成《奇怪生物之森》（97年12月），最后又变成了《猪王的末日》（99年6月）。现在GBA版《MOTHER3》的名字仍然没有发表，不过也应该打破世界游戏变名最多的纪录了。当然，游戏名称的改变和商标的问题也有关系。虽然我们在这儿说了不少负面报道，不过我们其实也是很喜欢这个游戏的。



←99年SPACE WORLD展上公开的游戏画面。从此之后，《MOTHER 3》就再也没有传出过新情报……

MOTHER的时代 4 令人悲伤的开发中止消息发布

《MOTHER 3》的中止开发消息公布令很多FANS想哭一场，不对，应该说是2000年8月22日消息公布确实令很多FANS大哭一场才对。线井在他的主页上公布了这个不幸的消息。在线井、宫本、岩田三人举办的座谈会上，他们就为何《3》会演变到这个境地的问题作了开诚布公的探讨。由于会议内容相当多，开发中止的理由也极其复杂，所以在这里我们不可能为大家介绍。

顺便说一句，当时距离GC发售只有1个月的时间，所以从经营上判断3代也不可能再继续做下去了。岩田做这个游戏足足做了6年，决定中止时游戏的开发度已经多达30%。这款用3D技术表现的大作就这样出人意料之外地流产了。



MOTHER的时代 5 在《全明星大乱斗》上复活

2001年9月14日时过境迁，游戏机界的主角已经从N64变成了GC。就在那一年的年末，《任天堂全明星大乱斗DX》发售了。因发售中止而销声匿迹的《MOTHER》的主角奈斯和土星君，再一次活灵活显地出现在游戏的开场画面上，FANS们不禁高声欢呼。峭

这款名作除了2代的4位主人公和土星君以外还收录了STAR MAN。游戏的背景中不仅出现了欧奈特和佛赛多，更再现了原作中的豪华的配乐。尽管《全明星大乱斗DX》给大家再次看到了怀念的人物，但是相反的也引得更多的人重又燃起了“赶快复活吧”的念头…。



↑有很多玩家都是从《全明星大乱斗DX》中首次认识奈斯和土星君的。



MOTHER的时代 6 龙是关键字

我想《MOTHER3》新作出台的消息一定让很多FANS高兴的不知如何是好，喜不胜收了吧。但是，这次的发表是通过土星君的口中才得知新作要在GBA上发表的。如果让我们随意推测的话，这次不仅仅是从N64转移到GBA上，而且画面也会有大幅度的改变。可是，线井的剧本应该不会有太大的变动吧。

关于这个剧本线井说“想把游戏做成一部硬派侦探小说一样”。整个剧本共有12章，8个主人公。土星君和杰夫的父亲安德奈兹博士也会登场。就是这些有着千丝万缕的关系的人物们构成了这个故事。而且这些已经揭晓 的人物和龙也都有关系。

按照帮助线井写剧本的人话说，1代描写了一个悲伤的世界，2代则正好相反让人感到越来越快乐，在3代中玩家甚至会痛苦地想哭。照这么看，玩家一定会遇到不少和龙有关的悲伤场面，甚至会哭的一塌糊涂。让我们来听听看岩田读完剧本后是怎么说的吧。

“即使把它作为一本书来读也会觉得非常有意思，我想像他这样一边考虑游戏化的问题，一边按照掌握深度写成文章的人，就算全世界也没有几个吧。”



↑线井重里和宫本茂实现了梦之对谈。

你回来了，线井

2000年春天，配合《钓鲈鱼No.1决定版》的发售线井接受了我们的采访。当我问起关于《MOTHER3》的发售情况的问题时，线井就是这样回答我的。

台词上给人很大的幻想余地，但是实际上，此时线井的表情看起来却非常痛苦，绞尽脑汁才说出了这么一句话。

所以，那年夏天发表“发售中止”的那种程度由此可见。我原以为，线井会就这样和《MOTHER3》一起从游戏界中逐渐淡去。

但是，奇迹发生了。就在我不知道的时候，有一群人已经为了实现让《MOTHER3》复活的梦想行动起来了，线井创造的故事并没有就此埋葬，有很多人仍在继续不断的努力着，具体是哪些人以怎样的方式继续开发，这些我们直到现在还不清楚，不过迟早也会弄明白的吧。

MOTHER2艺术监督 直击访问背景设计 大山功一

大山功一
●1960年出生
●神奈川县出身
●MOTHER2开发完之后,又在卡片游戏开发工作中活跃,曾经参与卡片游戏的企划和角色设计。

还记得MOTHER2中那一幕幕温暖的场景吗?这一切的感动都离不开担任背景设计的大山功一先生。继那以后,大川功一先生一直忙于卡片游戏的工作,今天我们就对他进行面对面的采访。

——大山功一先生在游戏《MOTHER2》里担任的是艺术监督工作,那么具体上都做些什么呢?

大山 决定背景的整体感觉、角色设计和画一些草稿。当然草稿不是全都我画,还有其他员工帮忙,我画的草稿有很多类,比如地图。有时也会向员工说明我的意图,指定他们画一些模型的画稿。

——在使用说明书中有很多角色的原创模型,听说这些模型花费了半年的时间来制作。

大山 差不多是这么长的时间。那本说明书是在开发游戏中写的,所以很劳神。我们本来是想先做出模型然后再照着立体模型画在说明书上,可是事实上却倒了过来——我们要画出来。所以那时相当头疼,尤其是画模型的背部时简直绞尽脑汁。但是最后自己所想的角色被制成了生动的模型,看着那些就忘记吃的那些苦了。

——您设计背景画面的理念是什么呢?

大山 继续《1》那种朝气蓬勃、充满非洲风情的感觉,并在此基础上大幅强化。不过要是全都一样就显得无聊了,所以世界观还是和前作有些许的出入,玩家会感觉到的。在细微之处我们也很好地掌握了平衡。

——开发过程中留下了什么美好地回忆了吗?

大山 当然是开发时间长(笑)。还有就是经常回不去家,在开发室桌子上睡觉,有时打瞌睡一醒却发现已经到上班时间了(笑)。不过大家都和我一样的情况。虽然现在的情况也差不多,但是我们过的生活是平常人想像不到的。如果我们不能忍受这样的生活,开发如期完成将无从谈起。毕竟是丝井先生的作品,我们为了他、为了回答玩家的期待也要拼命做下去。

——大山先生印象最深的舞台是什么?

大山 最初的几个舞台吧。毕竟是自己亲手制作的。后半段的舞台都交给了其他人去做,所以印象比之前面就浅了不少。印象最深的角色是夏克团小孩三人组,我们是非常用心做的。城镇中央的市政府也花了不少力气描绘。由于到处都是平行四边形,所以很费劲。

——《MOTHER》系列最大的特征是地图呈斜视俯瞰吧。

大山 画过网点画的人都知道,在菱形框子里描绘屋顶是相当麻烦的事情。加上当时容量有限,所以我们到了甚至每削减一个网点每画一幅画的程度。之后,当时的游戏正走向写实路线,网点画站到了次要的地位。但是我还是力求将网点画的优点搬到游戏中。所以我们还特意使用了抗锯齿技术。

——也就是说使用抗锯齿技术并不是为了使画面柔和,而是为了强调网点画的优点。

大山 是的。即使打出一点,画工也要克服这一点带来的巨大阻碍。我们不能因为麻烦而放弃任何一点,因为没准那就是画龙点睛的一笔。我个人觉得网点画属于流行事物,很有形。可是我们开发的那会已经有人老珠黄的感觉了。

——最近日本的很多广告中出现了网点画风的角色,可不可以认为它又开始流行了呢?

大山 《MOTHER2》已历经9年了,快被大家遗忘时再出现没准会给大家新鲜感吧(笑)。这就跟时尚一样,几十年前流行的东西会再度使人关注。

——《MOTHER2》作为掌机游戏在GBA上登场,您有什么想法吗?

大山 哈哈,现在回过头来看这部作品,觉得需要重画的地方实在太多了(笑)。到了开发的最后时间和经历已所剩无几,要是再多给些时间,多一些力气的话一定会再努把力的。

——不光是《MOTHER2》,相信很多游戏都背负着同样的命运吧。GBA版发售后您打算亲自玩吗?

大山 当然打算玩。其实SFC版出来时我没有玩。毕竟是自己做的东西,剧情、敌人、宝物都在掌握中,玩起来也没多大意思。不过现在的想法变了,只有玩了自己制作的游戏才能找出不足,今后加以改进。

——9年过去了,现在还想玩吗?

大山 很想。已经成了一件心事了(笑)。

——玩的时候可能要思考很多东西吧?

大山 对、对。肯定会评价背景制作好坏之类的。毕竟自己是干这行的,想纯粹地玩游戏已经很难了。

——您在《MOTHER2》工作结束后在做什么?

大山 比起画画,我更加喜欢制作游戏。我上小学时就曾经自己制作过一些简单的卡片游戏和桌面游戏。最近在忙于开发《口袋妖怪》的开发工作。

——听说和今国先生一起开发。

大山 是的。今国先生对卡片游戏的造诣很深。

——虽然您属于自由身的身份,但曾经和很多著名企划者一起工作过。真羡慕您啊!

大山 是啊,他们经常让我做一些很关键的工作,非常感谢他们对我这么信任。



最机密、最实用的秘技，都逃不过我们的眼睛。

秘技侦探团

本团现在大量征集各种掌机游戏的秘技。无论内容，无论新旧，都可以让本探长过目，待遇从优。如有优秀秘技一定会在第一时间向大家公布出来，敬请期待。



家族网球ADVANCE
隐藏赛场和珍贵道具的出现条件公开！

NAMCO
SPG
火热发售中

有着无与伦比的连续对打紧迫感、扣杀快感的《家族网球ADVANCE》的隐藏赛场特别秘技大公开！全部参数提升1级的“魔鬼玩家”等珍贵道具的入手条件也将为大家送上！！

●隐藏赛场“天空小赛场”

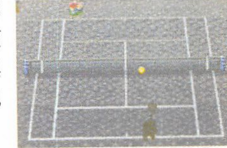
锦标赛（联赛，淘汰赛）最终战，关闭的选项就会打开。如果胜利了的话，示范赛模式中就会出现“天空小赛场”。



→这个赛场可是在飞机上的哦！

●珍贵道具的出现条件

只要在挑战模式中取得好成绩珍贵道具就会出现。你玩出来的成绩越好，强力道具出现的几率也就越高。



↑在别的模式中不可能得到！

只要满足挑战模式的条件道具就会出现！

●在三个项目中全部以S级通关，使用这个时候出现的道具就可以赢得比赛。

●在三个项目中全部以A级以上通关，使用这个时候出现的道具（出现率50%）就可以赢得比赛。

●在三个项目中全部以B级以上通关，使用这个时候出现的道具（出现率25%）就可以赢得比赛。



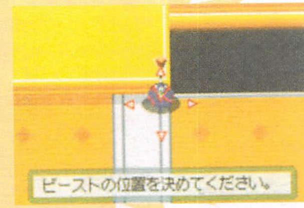
BEAST SHOOTER目标斗兽王
轻松战胜和也的方法！

KONAMI
RPG
火热发售中

在与和也对战斗兽迷你游戏时，有一个轻轻松松简单获胜的方法。尽管平常不装备カーブコア是无法得分的，但是如果使用超轻量蛇型斗兽マッドワインダー反射到里面的墙壁上，就可以一下得到100分了。相信不难战胜敌人。



→强敌和也登场！只要掌握了关键就能决定胜负。



←把マッドワインダー放到这个位置再出击就能胜利了！



洛克人 ZERO

第78种电子小精灵和虚幻模式发现

CAPCOM
ACT
火热发售中

●攻击力最强的职业：

大受好评的激斗动作游戏《洛克人ZERO》中，居然有第78种的电子小精灵“ジャクソン”（种族：レア系）的存在！而且在“ULTIMATEMET MODE”模式中，玩家可以通过输入指令使用蓄力技，在发动拥有status up效果的小精灵的状态下开始，体验到平时的玩家所无法体验的各种乐趣！

●レア系小精灵“ジャクソン”

首先，收集齐全部77种小精灵（可以成长的小精灵，要事先成长的最后阶段）然后1只小精灵也不用通关后，在第2次开始时就会出现“ジャクソン”啦。

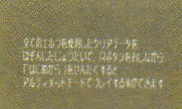

↑历经艰辛，最后终于得到了小精灵！



↑游戏中惟一的レア系的小精灵！

●ULTIMATEMET MODE

使用包含“ジャクソン”在内的所有小精灵的状态下通关，就可以玩到“ULTIMATEMET MODE”模式。在这个模式中，可以通过输入指令使用出蓄力等，玩到各种不同的特殊效果。具体的指令请看下表。


↑满足条件后的画面……


↑输入指令使出蓄力技！

Bastar Shot

蓄力第1阶段↓↘→+A

蓄力第2阶段↓↘→↓↘→+A

Z Seyber

→↘↓+A

Triple Rod

→↓↘+A

Sealed Boomerang

↓↘→+A



星之卡比 梦之泉DX

通关率与文件称号详细解说

NINTENDO
ACT
火热发售中

在等级7的第二关中玩家要连续和6个中BOSS战斗。由于不会出现体力回复道具，所以这一关可以说相当有难度，然而这一关的难度还可以更高！游戏开始以后不要进入塔的入口，而是从上面的窗户进去。这样，所有出现的中BOSS的力量全都大大提高了。如果顺利打败了所有的敌人，最后就可以进入藏有5UP的房间哦！

●奉送记录文件称号的法则

每次存档时都会出现一种称号。其实，这是根据游戏的通关率而不断改变的。称号总共有12种，你是否已经看过所有称号了呢？

0—9(通关率)
あめあがりのしずく

10—19
はるかぜのむせこ

20—29
わかきたびびと

30—39
はやくのかりゅうど

40—49
ゆめのたんさくにん

50—59
ちからのせんし

60—69
ざいやのぶしょう

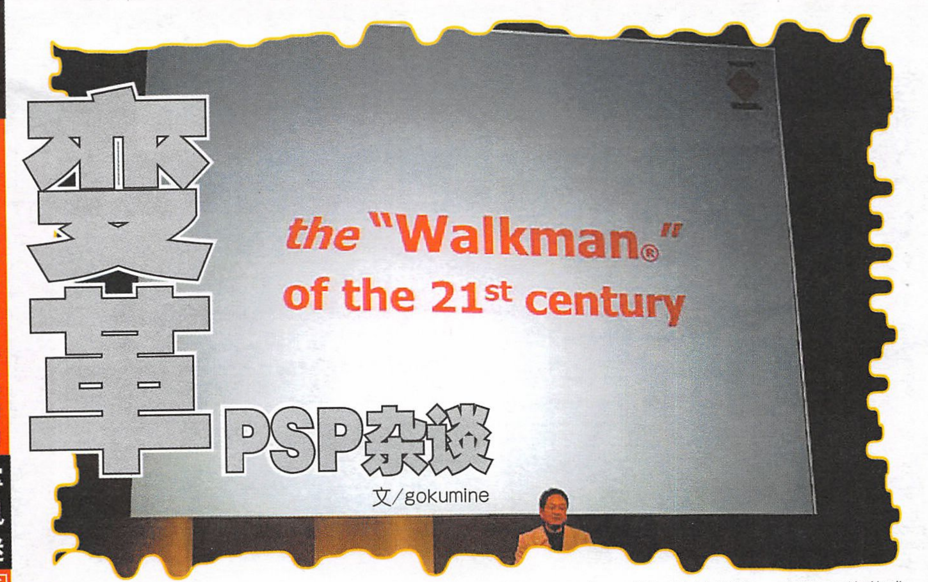
70—79
ながれぼしつかい

80—89
れきしのいじん

90—99
さいごのほし

100
でんせつのゆうしゃ

EXTRA100
ほしのカービィ

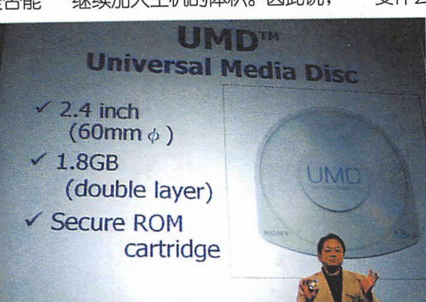


变革 PSP杂谈

文/gokumine

对于掌机玩家们来说，本月可谓是十分不平凡的。这并不是在E3展上又有多少新游戏公布那么简单，而是SONY公布的新型掌机对现有掌机概念的冲击。消息一出，即便是NOKIA新型的掌机都没有几人去关心了，完全把掌机玩家的眼球给吸走了。

6cm光盘媒体；单张1.8GB容量；高质量的影片播放机能；超越PS的性能……这些数据哪一点不是在向现有掌机概念的挑战呢？我们暂时先抛开她是否能战胜掌机业王者任天堂的GBA不谈，单单说说这个PSP，她就真的能改变掌机的基本概念吗？其实也未必。大胆的启用光盘媒体挑战卡带，虽然在容量和成本上比较卡带而言有很大的优势，但是光盘本身是需要光区这点对于家用机没什么，但是对于到处携带的掌机可就有了个不小的麻烦，他的体积会如何，重量怎么样，还有就是耗电量。SONY并没有公布PSP的体积，但是只要我们仔细考虑一下也不难从现有的资料中猜个大概：4.5英寸的TFT LCD屏幕和6cm光盘这两个数据是再高明的公司也改变不了的，也就是说机体在保持液晶屏的长度和宽度，这是改变不了的。另外还需要加上光区、电池，这样起码在宽度上不会小于合起来GBASP的宽度，最小也会维持在那个范围内。而这只是说在PSP使用翻盖设计的时候，如果采用一体机的话，拿在手里头的厚度应该好不到哪里去的。同时又要把按键融入机体，这无疑会继续加大主机的体积。因此说，很大可能会使用翻盖式的。



由于PSP的性能要高于PS主机，而且定义又是便携式PS，因此大量移植PS游戏的可能性是很大的。但是就是因为如此，问题也就来了——他会采用什么样子的控制器。按照PS的游戏定位，3D类比摇杆这个东西是非常必要的，后期的很多3D游戏如果不使用3D摇杆会很难想象如何精确控制。也许这个问题游戏厂商可以解决，但是PS手柄的常用按键应该缩水的可能性不是很大吧，难不成SONY会使用外接手柄，真的如此的话那可就真的是PSone缩小化的加强版PS了。总的说来，体积是SONY面对的最大问题，到底玩家能接受什么样体积的手掌机，任天堂已经有了标准。如果体积不能很好的控制在GBA的这个基本范围内，就算性能再强，也没有多少人愿意带着这个麻烦的家伙到处走动吧？光拿着就很麻烦了。

就算这些麻烦的问题SONY都能完美的解决掉，但是PSP的市场又会怎么样呢？在这个掌机就是任天堂、掌机就是GB的年代，PSP到底有多少作为呢？在国外如不用说，但是在国内起码可以说将基本没有什么市场的。就是说买水货，请也不要指望着他的软件能用PS光盘或者GBA卡带

的D版价格买到PSP的软件，起码这是很不现实的。主机本身的价格也将打破掌机的底线，接近家用机的价格是不足为奇的，这方面KOKIA就是个很好的例子，更不用说性能更高的PSP呢。就算主机买了，再加软件，起码不会低于GBA软件的最低价格吧，这里说的可是正版的4800日元，折合人民币也要在300以上啊。也许您说移植来的很容易啊，是的看看PS上的廉价软件价格吧，也要在200人民币以上啊。更何况有谁愿意买只能玩老游戏的主机啊。您要说D商是无敌的吧，起码在这里他们将是无能的。他们再牛也不会为了一个非主流的东西购买一条生产线的，注意这里的主流是指大量普及的民用化的。就像NGC一样，不是说出不了D版，而是D商为了这个主机买了生产线还不如使用现成的设备出其他主机的D版来得容易，同时还可以出很多同样规格的其他东西。并不是说NGC的销量太少，全世界范围的销量足够让这个D版有市场，但是和一条生产线相比就很划不来了，PSP也会同样如此。

SONY会将这种新型光盘使用到其他的电器上，但是在没有达到一个很大的基数上的时候，还是普通CD和DVD的市场巨大。还有指望拿PSP当便携DVD的朋友也不要幻想了，这种电影盘不是谁都出得了的，要想看就要去买SONY的盘，这和GBA上的那个电影周边是一样的——要看可以，把钱拿来，除此之外您在别的地方弄不到影像可看。



最后一点就是由于PSP的推出将把游戏厂商再次带入家用机的怪圈。如果他成功了，起码以后的掌机媒体就要发生变化了。这个主机不可能靠移植老作品过活，要制作新游戏就现有的机能如果厂商不很好的表现的话将是不好向玩家交代的。1.8GB的容量可以让掌机游戏有新的升华，而且CG这种东西也有了用武的地方，玩家喜欢看，厂商就要做。这种花时间花金钱的东西很快就能打破掌机游戏一贯的低成本、开发时间短、收回利润快的优点。一但周期过长资金就会大量的增加，同时风险就会加大。和基数庞大开发又简便省钱的GBA相比，选择后者的厂商应该还是会比较多的。

现在离PSP发售还有很长的一段时间，很多结论也许下的尚早，但是不得不说SONY的这些问题是要解决的，就算能推出个不错的成品，起码可以说我们的手掌机已经在折寿了。GB的年代已经过去了，相信GBA的后续主机也将很快地浮出水面，但愿这次SONY能走好。

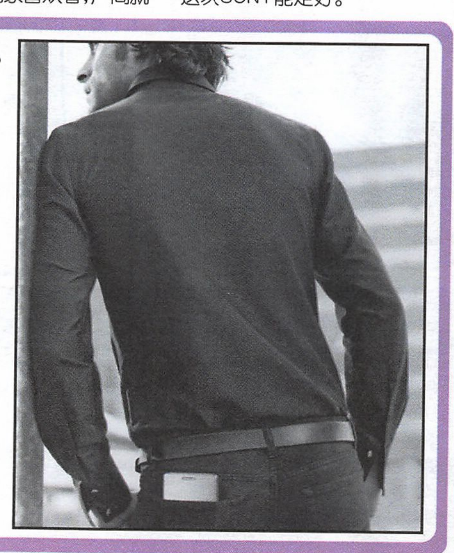
最后的一点个人看法……

如果SONY战无不胜的话，那么任天堂不如早早退出的好。

一方在牢牢控制住90%以上份额的情况下，如果仍被轻而易举的击垮，那简直成了天方夜谭。大概很多人都被惯坏了。

把家用机的思路套入掌机市场，未免有些一相情愿。掌机市场的特殊性注定了任天堂多年筑成的堡垒一时坚不可摧。不必去从画面上找什么SONY必胜的理由，如果画面对掌机至关重要的话，那么就不会有当年“口袋妖怪”的奇迹了。说出画面论的朋友显然对掌机的乐趣所在仍旧一无所知。

时间刚刚好，一年半，任天堂还是有充分时间来迎接新对手的到来，在这之前，好好的准备吧，对很多人来说，瞧热闹才是真的，玩对这些人来并不重要。

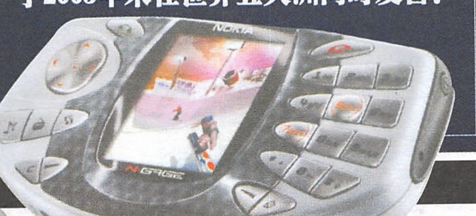


在这里能看见未来移动电话的雏形!?

NOKIA「N-Gage」

新型移动游戏终端"N-Gage"于2003年末在世界五大洲同时发售!

今年2月突然爆出了惊人的消息:世界最大的移动电话厂商NOKIA将发售新型移动游戏终端"N-Gage"。在这里我们将要与"N-Gage"做一个亲密接触!



银色机型

彩色版本有银、黑两种!

黑色机型

2003年末~2004年春,"N-Gage"预计在欧洲、北美、亚洲等地发售,以GSM带宽(900/1800/1900及GPRS)为中心(日本方面未定)。同社日本法人估计价格应该在500欧元左右。初期的彩版机型分银色和黑色两种。游戏软件会提供记忆卡(MMC)和下载技术支持。

从电话到广播,功能俱全的移动体终端——"N-Gage"

移动娱乐今年2月发表的"N-Gage"。虽然外表看起来和掌机差不多,但是其功能可是相当充实的哦。软件阵容也是异常强大!

NOKIA JAPAN



URL■http://www.nokia.co.jp

1865年成立于芬兰。现在拥有全世界移动电话用户的38%。2002年发售出去的移动终端高达1亿5000万部。在发布"N-Gage"之前它就已经是极具盛名的世界级厂商了。这次发布"N-Gage"包含着其何种野心呢?

N-Gage机能一览

- ●附带背光灯的大彩色显屏。规格:176×208解析度、4096色数
- ●Series 60操作平台及Symbian OS
- ●面向游戏而专门设计的Bluetooth无线技术
- ●游戏专用8方向对应控制器"Rocker"
- ●多媒体信息传送技术(MMS)
- ●GSM带宽(900/1800/1900)、GPRS移动电话
- ●数码音乐播放器(AAC/MP3)及立体声道FM广播
- ●基于Nokia Manager SW技术自创音乐文件
- ●电子邮件、个人信息管理等丰富应用功能
- ●XHTML的浏览功能
- ●支持JavaTM应用系统
- ●高度的连接性:和PC挂历同期功能、具有下载音乐格式文件及应用软件的USB接口

用移动电话娱乐 强大的移动终端

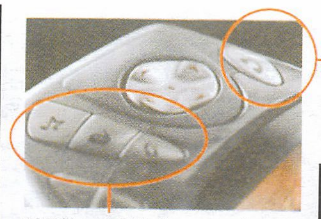
"在两年前我们已经获得了巩固的移动电话用户群体,但是我们并未感到满足。我们非常想在娱乐方面出手,并打下一片江山(同社)"。"N-Gage"的计划就是在这样的豪言壮语下启动的。由这里衍生出来了现在的游戏专用手机"N-Gage"。游戏方面可以运行32M容量的软件,可以从网上下载,还可以多人连线体验在线游戏乐趣。强大的"N-Gage"自不会把自己的目标定低,据称其出厂量定为300万份(同社日本法人)。今后还需关注其动向。

移动电话机能 一个都不能少

把"N-Gage"作为移动电话使用时就是图中的这种感觉。声音从左上的话筒中发出(对应立体声道),音质相当棒哦。除此以外,音乐文件的制作、电子邮件等功能都为大家准备好了;和PC的互动那是少不了的,USB接口就是互动的必经之路。想起自己手机里放着动听的音乐和各种有趣的应用软件,你怎会不心动。



我们以"猴子球"这类的3D游戏进行了测试,感觉在小小的掌机上运用自如,3D角色栩栩如生,操作性也不错,画面在背光灯的照耀下明亮流畅。



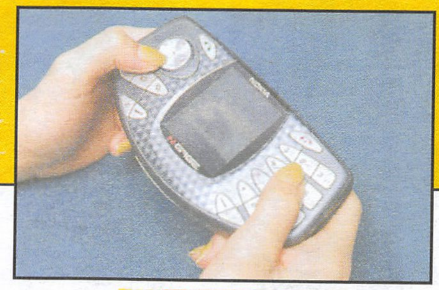
控制器的按键采取圆形设计,适合大拇指操作。在下面还有Music playerkey、FM Radio按键等。再下边就是开关啦。

重量为137克的"N-Gage"小巧轻便。连续开机时间根据游戏类型的不同为3~6小时、音乐播放时间为8小时、广播时间为20小时、待机时间为150~200小时。

"N-Gage"全接触!

在这里对主机外部接口和按键进行全面检测。主机的详细规格请参照上面的介绍。

操作爽!!

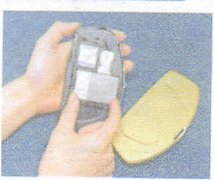


游戏插槽收藏在内部!!



虽然游戏不同会造成操作上的些许不同,但是基本上都是键盘上的"5"键和"7"键。按键的手感相当不错,反弹力度匀称无比,玩STG游戏不在话下。

绝对技术力将多种神奇的功能集于一身!!



游戏软件可以基于Java技术下载,"N-Gage"和插槽采取捆绑式发售。就位于主机的背面,很小的哦!

电源



接口



话筒接口处



主机的右侧有主机电源、下面是话筒开口处、上部分是对应USB的接口。由于搭载了bluetooth(无线LAN),所以和朋友对战不需要额外的接线,最大可以支持4人对战。当然,在线游戏功能自然少不了,用户可以体验到MMORPG的乐趣。

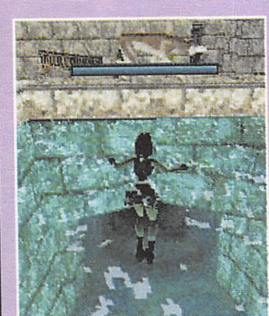
掌机3D最先锋
首发游戏全面检索

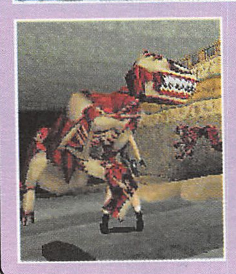
Tomb Raider

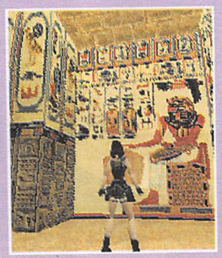




曾经席卷众多游戏平台，以全多边形著称的动作游戏“盗墓者”登陆N-gage！与GBA上的系列游戏不同，这次将是完全将当年PS版搬上新掌机的舞台。通过下面的图片可以明显发觉N-gage在性能上的优越，无论是多边形同屏表现的数量，还是场景中各种光影的效果，都非常遵循原作，甚至不在当年PS之下。另外，由于N-gage在音效方面的表现也非常出众，“盗墓者”系列令人毛骨悚然的效果音在掌机上也将有非常大的表现空间。像这样的多边形游戏，将是N-gage的拿手绝活，可以将不逊于PS的多边形性能压缩到这台小小的掌机中，不得不佩服诺基亚在技术方面的强大。相信“盗墓者”仅仅是个开始，今后更多的32位主机上的多边形游戏都将会登陆这台掌机之上。当然，性能的优越是一方面，软件商的垂青则更加重要。







Super Monkey Ball



已经在GBA上登场的多边形益智游戏“超级猴子球”居然也在N-gage上推出了，相信玩家更感兴趣的是本作与GBA版本有什么区别。从目前公布的画面看，游戏的发色数高出不少，非常鲜艳，同时画面的演算更加流畅，丝毫没有拖慢的感觉，并且N-gage的屏幕也非常合适本作。

SonicN

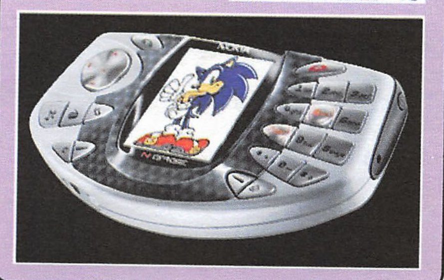




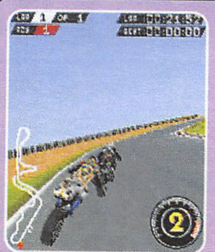
对N-gage支持最大的软件厂商无疑要算SEGA（也是第一家正式宣布支持N-gage的大型游戏厂商），不仅仅将自己旗下的招牌游戏——移植到该掌机上，并且在画面和内容上都有不同程度的强化。比如本款“SONIC N”。游戏的基本内容来源自GBA的两个版本，但是在版面上将有一定的更新，难度也提升不少。另外，由于N-gage的屏幕关系，横向画面的可视方面有限，对玩家的游戏进行有一定的影响，尤其是像SONIC这样的强调速度的游戏，目前还不清楚厂商在这方面是如何解决的。从这款游戏中我们可以看出，N-gage在2D游戏上也绝对有一套。







MotoGP



需要提醒玩家的是，本作并不是NAMCO的招牌赛车游戏。而是由欧美人气软件厂商THQ曾经在XB上推出的摩托竞速游戏在掌机上的新作。游戏基本上再现了原作的风采，画面以3D来表现，而摩托游戏最重要的速度感也非常突出。

Tony Hawk's Pro Skater



横扫欧美的滑板游戏居然也有N-gage的份，看来诺基亚在软件上确实下了一番苦功夫。与“盗墓者”类似的是，本作也基本上是从PS版演化而来，除了更新了比赛的场景外，画面上与PS版都毫无二致。拿在手里玩的时候身体都会不自觉地动起来！

Virtua Tennis



又一款SEGA的经典游戏在N-gage上推出了，而这次则是在当今网球游戏的最高杰作“VR网球”。不过由于厂商至今还没有公布游戏的具体画面，因此还很难判断与GBA、DC版本的区别，或者说更接近于哪个版本。不过可以肯定的是，游戏会采用3D来表现，这样可以使游戏的空间感更强，著名球员的特写也毫无疑问的会收录进去。

XG2 Lite最新烧录卡抢先公开

XGFLASH自推出到如今已有了几个月了，相信现在大家对XGFlash已经比较了解了，也知道XG(XG第一代)是和EZ全兼容的，品质一向稳定，在品质方面从未出现大面积的客户投诉现象，越来越多的GBA用户认可了XGFlash，为什么？可能是因为以下几点因素的关系吧？

第一：XG的卡带盒子做工精细，对GBA SP的卡带插槽配合得刚刚好，可谓天衣无缝，不会动不动就在您的SP插槽上拉出几道划痕出来，够您心痛上好几天……





第二：XG比较注重外观包装，经过详细的市场调查，发现很多用户都希望能拥有一个和自己的GBA机子颜色配套的flash卡，在XG出现之前，这还是一个梦，正是XG圆了大家的这个七彩的梦。对于每一种GBA机子都推出一款颜色相匹配的XG卡，一共是七种颜色，加上最早的一种银色XG(已经绝版)，您就不用再担心您的XG的颜色配不上您的爱机啦！呵呵。

第三：XG的价钱相对于EZ来说是更加贴心的，XG开始上市之初，XG256M就从当时的市场价256M 1080元人民币一下子跳到698元人民币，降幅高达35%，而产品的功能和品质并没有降低！一样的产品，不一样的价钱。可以说性价比方面XG比较占优势。

第四：XG的质保期是三年。而现在市场上没有一家flash卡敢做出这种质量承诺，就连EZ也只是保一年！要知道GBA的flash卡不是一种简单的GBA配件，而是一种高科技的GBA易损配件，再说价钱也差不多可以买一台GBA主机了，没有一个健全的售后服务体系和承诺，万一某天您的flash卡真的出来问题，而又过了一年保修期(说实话一年的时间并不长，一转眼就过去了)的话，那时候您叫天天不应，呼地地不灵的痛苦心情是怎样的，您可以想像一下……

第五：作为一个好产品，是不能满足于现状的，必须不断的开发，不断的进取，才不会给环境所淘汰。现在听说XG的后继版本已经准备上市了，最早面世的是XG2的lite版本，而XG1最初上市的时间是2002年10月，预计XG2Lite可以在六月中旬上市，从XG1的完成到XG2lite的上市，XG的更新换代只用了九个月的时间！下面就是XG2系列的部分资料：

●热启动：在游戏的过程中随时按下热启动按钮，就可以回到游戏菜单，而不用关机后再开机选择游戏。

●硬件储存：内置硬件记忆功能，基本上以后新出的游戏都不用打补丁就可以马上运行和完美存档。

●硬件金手指：在游戏的过程中可以随时去到金手指画面，可以在GBA(SP)机子上直接查找密码和使用密码，不需电脑配合。

●资料加密：烧录前可以选择是否加密资料，如果选择加密资料后，别人没有密码是不能看到这些资料的。

●真实时钟：这个不用多解释了吧？
●游戏时间计数器：在烧录游戏的同时可以启动这个计数器（关机不计数），看看您玩这个游戏会玩多长时间。
●光线感应器：把外部光线的强度变成数字信号，可以用来制作一些相关游戏或测试程序。
●硬件XG to
●U盘：通过U读写器二代G变成标准的U盘，直接在电脑上使用。通过XG的USB读写器，您的XG将会变成一个移动U盘，在系统桌面您可以看到多了一个硬盘号，这就是您的XG，这时候可以拷贝一个电脑的可执行文件，例如WORD的*.DOC文件到XG卡上，然后在XG卡上可以直接运行这个WORD文档！
●内置CF卡读写器：USB读写器二代同时内置了CF卡读写器，这样既可以读写XG卡带又可以读写CF卡。（注意：并不是把CF卡用在XG上，而是把USB读写器二代变成CF卡读写器，是两个完全独立的硬件功能）
●关于那几点特殊功能：在相应的版本发售前我们是不会公开的，请各位不要再问这个问题了，反正到时候不会令您失望就是：）
●卡带体积：全系列都是小卡，包括1G的版本。
从图表里面可以看出XG的产品方向是从低到高，XG系列将会覆盖高、中、低所有层面的消费群，而且XG2的高端卡带不再仅仅局限于GBA游戏的应用范畴，已经跨入电脑应用领域，相信XG2将会更精彩！

XGFlsh型号	XG1	XG2Lite	XG2Turbo	XG2Pro	XG3
64M~256M	✓	✓	✓	✓	✓
512M~1G	⊖	✓	✓	✓	✓
热启动	⊖	✓	✓	✓	✓
硬件储存	⊖	✓	✓	✓	✓
硬件金手指	⊖	⊖	✓	⊖	✓
资料加密	⊖	⊖	⊖	✓	✓
真实时钟	⊖	⊖	⊖	✓	✓
游戏时间计数器	⊖	⊖	⊖	✓	✓
光线感应器	⊖	⊖	⊖	✓	✓
硬件特殊功能1	⊖	⊖	⊖	✓	✓
硬件特殊功能2	⊖	⊖	⊖	✓	✓
硬件特殊功能3	⊖	⊖	⊖	⊖	✓
硬件特殊功能4	⊖	⊖	⊖	⊖	✓
发售日期	现在	06/2003	08/2003	–	–

XG读写器型号	XG一代读写器	XG二代读写器
兼容性	XG1 / XG2	XG1 / XG2 / XG3
硬件XG to U盘	⊖	✓
内置CF卡读写器	⊖	✓
硬件特殊功能	⊖	✓
发售日期	现在	10/2003

XGLite功能介绍

鉴于XG2lite即将上市(说不定本书出街之前，XG2lite已经出现在您附近的游戏店了)，所以在此先简单介绍一下XG2lite到底有什么新功能。



功能一：热启动功能。

很多用户在使用GBA烧录卡的时候，都为每次重选游戏都必须关机再开而心痛不已，毕竟频繁的开机关机在某一层面上来说会缩短GBA的使用寿命，很多用户都盼望有一种flash卡带能真正解决这个长期困扰玩家的老大难问题，现在EZ的新版本号称能在游戏里面随时返回菜单，但是这种方法是治本不治根的，只能对应少数特殊游戏，大部分游戏还是要把GBA关掉再开才能去到菜单画面重新选择游戏，只有XG2的方法是最有效能根治这个难题的——就是在卡带上面增加一个额外的热启动按钮，这样就不会受到游戏的影响，能在任何时候都能返回游戏选单。有了这个复位开关，您的GBA爱机就可以高枕无忧了！

功能二：完美硬件记忆。

XG2lite针对XG1的最大缺点_如果驱动做的不好，哪怕有一点点小虫子，都会导致游戏记忆容易丢失，这是因为XG1和EZ一样，使用的是用驱动软件给每一个需要记忆的游戏打补丁的方式去进行记录的，但是很多特殊的游戏，并不是用普通的补丁就可以完全对应，例如有很多游戏明明是需要记忆的，但是EZ的驱动程序就是认为没有记忆，显示一个红色的“OK”，在这种情况下是不可能对应该游戏的记忆功能的。还有一种情况就是记忆的补丁没有打好，结果造成很多游戏的记忆互相冲突而导致丢失记忆，这样的情况司空见惯。不过现在总算有了比较好的解决方法，一就是使用最新的XG2M V2.06驱动程序，这是为了XG2系列而专门推出的改进版驱动，而且同时兼容XG1，这一版的驱动程序全面改写了补丁核心，以前在EZ的驱动下不能正常记忆或者丢失记忆的游戏都得到了近乎完美的解决，而且也重新改写了烧录引擎，总体的烧录速度比EZ的驱动要快，令您用的更舒心。下载地址：http://www.xgflash2.com/xg2m_206.rar

另一种完美的解决方案就是硬件记忆，采用这种方案必须完全推翻旧有的架构体系，关于记忆部分的核心都必须重写，也就是XG2系列将会与XG1完全不兼容，而且设计的难度会大幅度提高，因为要同时对应EEPROM、FLASH和SRAM三种截然不同的存储方式，同时带来的影响就是控制芯片的容

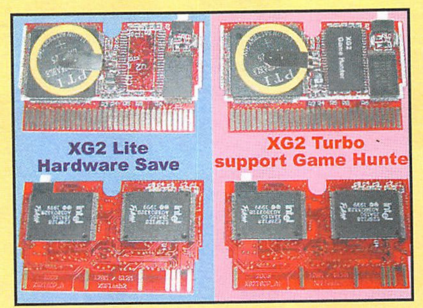
量要增加，必须用密度更高、速度更快的控制芯片，换一句话说，就是卡带的成本增多了。但是带来的效果却是显著的－－－从此以后都不需要再苦苦等待新游戏的补丁了，基本上以后新出的游戏都不用打补丁就可以马上运行和完美存档，说得绝一点，就是驱动程序不用再升级了，哪怕是XG2的驱动程序停止更新，也不用担心将来您的XG2会报废……



XGTurbo功能介绍

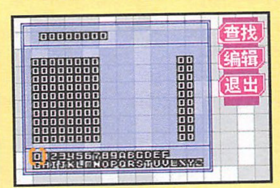
什么是金手指功能？在解释这个功能之前先和大家聊聊平常大家玩游戏的时候有没有碰到这种非常不乐意面对却又不得不接受的事实：在RPG游戏里面，动不动就要重复打怪物－－－>拿经验值－－－>升级－－－>再打怪物－－－>拿金钱－－－>买装备……等一连串枯燥的升级动作，这样的例子多不胜数，能叫得上是RPG游戏的几乎都是这样，可以说在玩RPG游戏的时候大部分的时间都浪费在升级上面了。而对于一些超高难度的动作、射击游戏，例如“魔界村”系列，出了名是难玩的，几条命没多久就全完了，又得从关头开始……这些情况有两种说法：骨灰级的玩家当之为一种挑战，成功通关后有一种莫大的成就感，而菜鸟级的玩家一看到这样的游戏就头痛，有没有办法可以让菜鸟也尝尝最短时间内通关的乐趣呢？有！就是GBA金手指！

目前市面上有一种外置式的金手指转换器，体形巨大，金手指转换器上有一个GBA卡带的插座，先把GBA金手指转换器插到GBA上，然后再把GBA卡带插到金手指转换器上面，这种方式先不说体积巨大、携带不便等缺点，最致命的是很多游戏都不支持，不支持的那些游戏甚至连游戏画面都出不来。现在XG2Trubo把这项复杂的功能内置到一个小小的XG卡带里面，不单体积小巧（和普通GBA卡大小一样），而且由于完全接控了GBA的卡带总线信号，故能够完美地对任何GBA游戏进行解码，甚至可以自己寻找GBA游戏里面的密码！只需要数次的简单查找，游戏的无敌、最高经验级、最多金钱等密码就会清清楚楚地送到您的面前，从此以后再难的游戏都可以轻松通关啦！

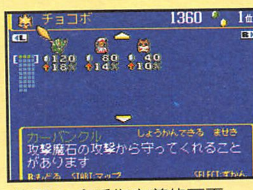


右图就是XG2lite和XG2Turbo的线路板图，左边的是XG2lite，右边的是XG2Turbo，XG2Turbo中间的那片芯片就是XG的金手指芯片，还有3.6V进口可充电的锂电池底下就是一片巨型的XG2控制芯片，看得出整片线路板都挤的没有一点空余的空间了。

下面就是调试中的金手指画面和XG金手指实际使用中的效果演示。



XG金手指调试中的画面



使用XG金手指之前的画面



使用XG金手指之后的画面

XGFlash卡的新玩法

GBA平台的功能就是强大，通过软件的开发，越来越多的功能得以实现，除了用GBA玩任天堂游戏、看电子小说、看图片、听MP3等“传统”玩法之外，现在又出了几种新的玩法，在这里第一时间为各位奉上：



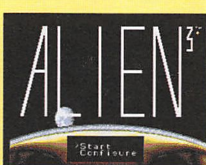


1.作为任天堂最早的一款掌机，就和红白机一样，虽然画面并不漂亮，但是那时候游戏的可玩性却是很强，很多佳作至今仍为玩家们津津乐道，现在您有机会在GBA上重温这数百个游戏啦！

题外话：截稿之前收到玩家的QQ，说用这个模拟器也可以在GBA上玩GBC的游戏，方法是吧*.GBC 改为 *.GB就可以了，但是就是黑白画面，没有彩色。这点我就没有测试，大家有时间可以试试看，然后把心得发到新开张的《XG论坛》的信箱里面，您有机会获得一套XG2哟。联系方式见下面。

2.虽然世嘉已经退出了家用游戏机的硬件市场，但是世嘉的魅力值还是挺高的(笑)，没有人会怀疑世嘉的游戏开发能力，很多激烈火爆的游戏（这也是世嘉游戏的一大特点，比较趋向于美国的豪放风格）令人百玩不厌，现在，您有机会让世嘉的八位彩色游戏在您的GBA上再次复活！





下载地址：http://www.xgflash2.com/download/drsmsver202.zip，世嘉的八位彩色游戏的下载地址：http://www.game711.com

XGFlash卡的新驱动

新的XG2M驱动从5月8号推出2.02版本以来，到现在已经推出了9个更新版本，短短的十来天内平均2天放出一个新版本，希望XG2M新驱动的推出可以给大家一个满意的答案。更多的功能已在策划当中，例如XG2M的驱动程序直接支持TXT文本和图片的烧录等，2003-05-23更新，发布 V2.07版本，功能如下：

1、几乎所有需要特殊记忆补丁的游戏都完美支持；

2、重写游戏记忆的补丁系统，游戏记忆的类型和大小正确识别率达99.99%

3、烧录速度优化，烧录速度比以前快；

4、加入了多国语言支持；

5、加入强制设置游戏记忆大小的功能；

6、增加了对.bin，.sav，.ezf等记忆文档的支持。

7、增加ZIP文件的直接支持；

8、重新改写安装核心，支持各种windows系统。

下载地址：http://www.xgflash2.com/discuz/viewthread.php?tid=871

通知 从下一期开始，《XG论坛》专栏正式成立！而我——游戏王6，就是该专栏的主持人，以后请大家多多关照。该XG专栏由专业高手亲自坐镇，回答大家关于XGFlash卡的各种问题。为了感谢大家对XG的支持，每一期的掌机迷《XG论坛》都会在用户里面抽出三名最热心的读者，每人可获赠128M的XG2代一套！到了年底我们做一次回顾，选出三名“XG论坛之星”，每人均可获得丰厚奖品一份！来信请寄：gameking6@163.com 或 “北京安外邮局75号信箱 《掌机迷》XG论坛 收 邮编100011”。

——2003年，和您相约在掌机迷！

模拟最前线

现在只要是玩掌机的朋友一般就经常要接触以下汉化作品和模拟工具，这次就带大家看一下最近的一些汉化游戏的新情报和一些新工具，不使用模拟器的玩家起码了解了汉化进度后就不会轻易买JS使用汉化小组的测试版软件充当全中文的游戏了。对于使用模拟器和烧录卡的朋友也有相应的新工具介绍。起码可以让大家对自己使用的工具有个起码的了解。

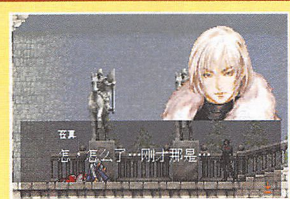
最新汉化情报

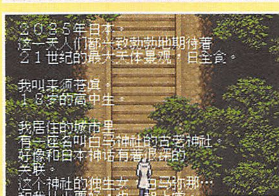
■《恶魔城·晓月之圆舞曲》完全汉化版■

●汉化作者——九柳(kuyagi)
●官方网站：http://kuyagi.yeah.net

没有听错，这次的汉化速度绝对让人震惊，大家可以从作者的汉化进度看出来：

· 5月4日02时　下载游戏ROM，玩了8个小时，勉强通关。
· 5月4日10时　开始研究ROM。
· 5月4日15时　文本导出，开始翻译。
· 5月4日18时　睡觉。
· 5月5日02时　起床，继续翻译。
· 5月5日13时　翻译完成。开始研究画字库，文本导入。
· 5月5日17时　破解成功，开始初步测试。
· 5月5日18时　测试结束。汉化完成。
· 实际破解时间：约9小时。
· 实际翻译时间：约11小时。



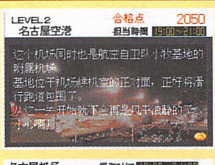


让我们向汉化作者致敬吧!真是很辛苦的工作啊。游戏剧情对话汉化得相当不错，喜欢这个游戏又苦于日文的朋友一定要下载来试试，相当棒的完成品。

■《我是航空管制员》99%汉化版■

●汉化作者：《熊组》
●程序：暗黑破坏熊
●翻译：AYAHR
●特别感谢 航空知识顾问：徐晓洲
●专业术语翻译：mushroom，cloudx

这是一个GBA上很早的游戏了，目前由“熊组”进行汉化，同时也是目前“熊组”第一个完成的作品，总的说是个很另类的游戏，喜欢的朋友不妨去官方站点下载补丁。







相关网站：http://asp.webxin.com/firekiss/htmlbear/index.asp

■火焰纹章·封印之剑■

●汉化作者：CGP汉化小组
●相关网站：http://cgpteam.yeah.net

目前翻译进度20%，目前已经完成：隐藏挑战模式开头全部汉化、连线对战翻译、音乐欣赏模式翻译开头、道具屋和武器屋对话完成、我方人员名称、所有道具名称完成、各话标题完成。目前未完成的部分是：隐藏挑战模式的剧情介绍需要翻译（少量对话）、音乐欣赏模式的标题有些需要翻译（少量对话）、道具屋和武器屋有少量对话需要翻译(少量对话）、敌方人名需要翻译,已翻译了一点（少量对话）。让我们期待下次能带给我们更多的惊喜吧。





■《最终幻想战略版》55%汉化版补丁■

●汉化作者：《熊组》成员
●相关网站：http://asp.webxin.com/firekiss/htmlbear/index.asp

SQUARE的超级大作《最终幻想战略版》也是由《熊组》汉化的,还记得早先放出的雪战开头的图片吗？现在已经基本完成了全部的剧情，正在紧张的测试阶段,预计会在5月底放出。同时其官方论坛也在招募测试人员,有兴趣的朋友可以去报名,同时也可以得到最新的汉化补丁。(少量对话)、敌方人名需要翻译，已翻译了一点（少量对话）。让我们期待下次能带给我们更多的惊喜吧。







■牧场物语■

●汉化作者：CGP汉化小组
●相关网站：http://cgpteam.yeah.net

早先汉化的初期阶段曾经说要在1个月内完成,后来由于导出的文本不断地增加，最终文本文字已经超过50万字,因此造成了很大的翻译困难。同时网站的管理者“伤雪”也在5月19日出面在主页上和大家道歉,并延期1个月放出汉化版。目前汉化文本文件的“小胖”利用一个月的时间已经翻译了60-70%的翻译量，这种无私的奉献精神让人敬佩。





■街霸方块■

●汉化作者：CGP汉化小组

又是一个超级好玩的游戏,目前汉化进度80%,现在对话和PUZZLE都汉化好了,只差菜单和TRAIN模式了没有完成,目前正在紧张的制作中,相信很快就能放出完整版了。





■星之卡比■

●汉化作者：CGP汉化小组“伤雪”
●相关网站：http://cgpteam.yeah.net

很不错的动作游戏，相当受MM们的喜爱，因此也就有了“伤雪”的这个汉化版。虽然游戏中的对话文字基本上没有，但是看着汉化的菜单、各种能力的中文还是很感动。





■其他■

CGP小组其他游戏方面《逆转裁判》还是保持在尾声90%阶段没有什么进展、同时也有汉化小组在开始《逆转裁判2》的汉化了。

《口袋妖怪》虽然已经有D版商发布的中文卡带，但是根据玩友的要求希望CGP小组继续汉化，目前已经到了60%的阶段。

《黄金太阳2》也依然保持在20%的汉化程度没有继续增长。

熊组的其他方面的作品有《超悟空传—突击篇》进行了10%的汉化；《大战略》进行了40%；《学校创造ADVANCE》进行了20%。

在汉化界消失很久的shikeyu大哥最近依然没有什么动静，主页上最近的游戏也是英文的《古墓丽影·预言》的完全汉化版。

相关网站：http://readboy.3322.net/

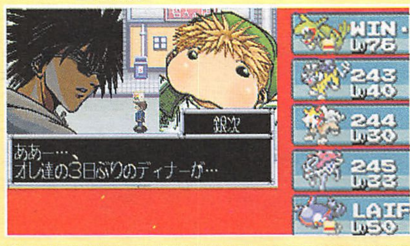
汉化小组都是无偿提供汉化ROM的，大家如果买到汉化的一半的或很少的D版卡带请不要责怪他们，只是D商利用了他们放出的测试版而已。各个小组没有得到任何报酬的。如果看到以上游戏的汉化版请不要轻易购买。

模拟工具

■VisualBoyAdvance 1.5■

这个不用我多说什么了，目前GBA主流模拟器。同时模拟GBA和GB游戏，只要是模拟器用户，相信就一定用过这个家伙的。本次的1.5版的增加了不少功能，除了最最吸引人更换的外壳以外，其他的方面也是有不小的改进。ROM方面除了支持原先的zip文件以外又增加了对gzip文件的支持；同时针对上一个版本对重读同一个ELF文件时崩溃的问题进行了修正。

GB方面增加了对SGB2的支持，同时还增加了一个GB工具，里面融合了反汇编、内存查看器、色块查看器、OAM查看器、Map查看器和Palette查看器。



■VisualBoy Advance v1.5a■

1.5版的一个修改版本，具体的改动如下：具体的方面就是修正了一些在WIN下的skin、右键的一些问题和对菜单的不正确显示进行了更正。同时也对Gameboy Printer开启时的问题进行了修正。模拟器同时增加了携带的语言包，可以支持法语、德语、日语和土耳其语，好在有咱们自己的汉化小组在，给加入了中文，对于E文头痛的玩家可以享福了。图片就是我在《口袋妖怪专题站》(www.pokemongba.com)下载的一个制作好的现成演示的。操作的时候编成

了使用在画面上右键弹出菜单选择。大家可以自己制作一下，非常的简单。

可以说这两个模拟器的变动是很大的，而且现在已经可以下载到中文版的了，各位使用模拟器的朋友一定要下载了试试。模拟器官方网站：http://vboy.emuhq.com/

■GBAfront 2.0b4 EOC■

这个是GBA多功能前端的最新版，可以帮您整理GBA的ROM，需要的朋友就赶紧去下载。另外目前已经有中文版了。

——新增特性：

●支持游戏抓图，标题画面和包装盒图片，可以是PNG或JPG格式；●数据库是根据 www.pocketheaven.com 并经由网站更新，数据库包含所有相关的发行信息，数据库是一个文本文件；●可以快速排序所有数据库栏目的清单；●可以自定义在数据库中的栏目；●可以扫描zip格式的压缩文件，扫描时比较CRC32，所以任何的文件名称都可以被识别；●清单过滤器(全部，拥有和缺少的游戏)，显示拥有和缺少的游戏；●报告(拥有和缺少的游戏)；●可改变背景图像；●能以不同的GBA模拟器来工作；●支持Pogoshell和Flash写入；●完整的图像网页更新，已修正；●支援多种语言；●对无法识别的GBA文件有完整的文件头检索器；●改进了游戏寻找。

官方站：http://www.advance-power.de/index2.php?rubrik=soft&datei=gbafront

■GBalpha Walkman V2.0测试版■

目前GBA上最酷的MP3播放软件，直接把MP3或WAV转换成.gba文件，支持歌词显示和电子小说浏览。第一期杂志中收录的曲子就是用这个制作的，现在它的最新版又修改了一些地方：

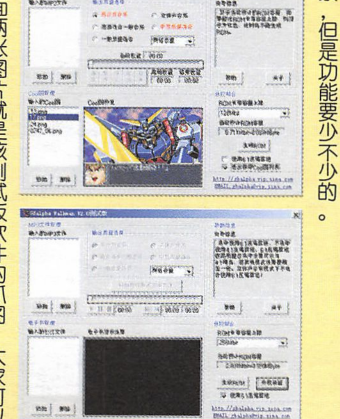
1、对电子书功能进行了增强，增加了滚屏模式（按start进入），保留了翻页模式（按a进入）。

2、对界面安排做了调整，将设定和存档都放到一个选项窗口中。

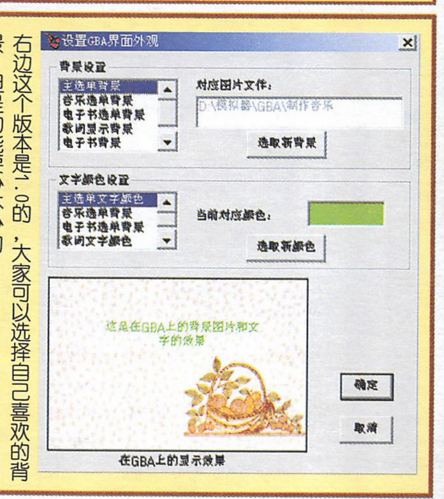
3、按健功能进行了增强，增加了组合健，可以用 左上健+上下左右 实现快速翻页和文章切换功能。

如果有需要的请到作者YiFei的主页http://gbalpha.vip.sina.com/下载，不过最新版的只能注册才能使用。

右面两张图片就是该测试版软件的抓图，大家可以随意更换里面的背景图片，只要替换里面的BMP文件就可以，因此简单的不得了。而且可以支持文本的txt文件，一边看小说一边听音乐将成为现实。



右边这个版本是1.0的，大家可以选择自己喜欢的背景，但是功能要少不少的。





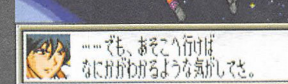
SD高达G世界2

WS	厂商：BANDAI	发售日：2001.6.14
	类型：SLG	价格：4980日元	其他：——













《SD高达》系列游戏算是BANDAI的高达系中的一个重量级别的游戏，游戏口碑绝对不亚于《超级机器人大战》系列。本作是SD系列第二次登陆WS，而且还是以全彩的方式登陆的。

SD系列最大的卖点就是玩家可以开发自己的机体。在战斗中需要将敌人的一机体最少有3人围起来（特殊机体除外），就会出现一个“捕获”的指令，大家就可以通过这个机体来捕获敌人的MS了。过关以后根据任务的完成程度会给玩家一些芯片，通过这些芯片可以改造自己或敌人的MS，还可以通过拆解MS来得到一些芯片。这个让游戏的乐趣大增，大家如果喜欢可以开发出整套的“自护”的MS系列来。游戏中机体包含了从初代高达《0079》中的“RX-78”到《逆A高达》的逆A高达，跨越了20年动画史，总共超过200种以上。绝对可以满足任何的高达爱好者来组成一个自己喜欢的超级部队来。

剧情和人物是SD的另一个大卖点。对于剧情来说，本作基本再现了高达动画中各个经典的战役，可谓是动画迷玩时就一定能有一种亲切感。虽然游戏是以关公战秦琼的方式进行，但是由于拥有原作中的很多重要人物，也会再现很多精彩的原作剧情。游戏采用了WS上的超级容量64M，游戏画面和音乐做的十分有魄力。全部采用的3DCG绘制的，立体感十足，再配合着那些经典的战斗音乐绝对是个超级作品，况且还拥有3人组队的小队形式的战斗体，绝对让玩家乐此不疲。

作为手掌机游戏，本作和家用机的版本相比较还是有些改动的，比如说将原创人物取消了，换成是全部真实的人物登场，减少了对人员培养的乐趣。不过增加了类似《机战》中“精神”的指令“ID”算是对玩家的回报（相对于当时的发售时间而言）。游戏中的“间接”能力也十分的中用，可以攻击敌人全体而不会遭反击。另外一点就是对于游戏中的一些超级机体的开发进行了限制，没有办法量产了，算是对游戏中AI的一点安慰吧^—^。每话中游戏的方式都分主线剧情和分支剧情，因此要想开发出全部的机体，引出全部的剧情大家可是需要玩好几遍呢。游戏的耐玩程度大大地加强了。

总地说，这是掌机上最强的SD系列作品。爆机后再次游戏，作为答谢还能得到许多无法制造的机体，真是乐趣无穷啊，努力完成游戏的机体图鉴吧。喜欢这个作品的朋友一定要尝试一下，应该会找到和家用机很多不同的感觉的。

机动战士高达SEED



WS	厂商：BANDAI	发售日：2003.3.15
	类型：ACT	价格：3980日元	其他：——

超级人气的动画《机动战士高达SEED》终于游戏化了。本作是作为动作类型的游戏发表的，游戏中一共有8个舞台，而且舞台并非原创而是全部取自原作动画中的真实场景。而且还能见到还没在电视版中登场的一些机体，这对动画FANS可是一个不小的吸引啊。

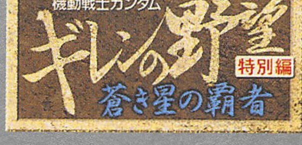




游戏中要在8个舞台和敌人交战，除了驾驶我方的高达出击以外还可以让我方的母舰来进行援护。

和原作一样，我方的机动战士可以通过换装配件来实现不同的特性，高机动的"强袭型"、高攻击力的"炮击型"……绝对让玩家大呼过瘾，同样游戏中和基拉·大和机体相同的另外4部机也会作为BOSS参上。

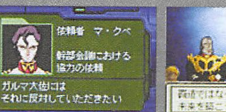
基连的野望·苍星霸者



WS	厂商：BANDAI	发售日：2003.5.2
	类型：SLG	价格：4980日元	其他：——









机动战士系列一直是BANDAI的赚钱机器，《基连的野望》可谓是战略性十分强的游戏，在其他主机上也一直备受好评。作为续作，这次以特别篇的形式登陆WS会带给我们什么样的感动呢？

本作面向的玩家群是20岁以上或者高达FANS，因此游戏的制作水准绝对不差。游戏中会采用"基连"的视点来进行。同样可以通过不同的选择进行不同的战略部署，是成功还是失败有时就是玩家的一念之差。

HUNTER x HUNTER G



WS	厂商：BANDAI	发售日：2003.4.24
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

做原作的朋友一定会想到"グリードアイランド篇"被游戏化应该是早晚的事情。本来原作就是在游戏世界G·I中冒险，剧情也十分的RPG化，不过原作漫画刚进入尾声游戏就紧跟着推出还真是意料外的事情。本作属于卡片RPG，和原作一样则为了找寻父亲进入父亲制作的游戏，需要在游戏中收集满100中"指定"卡片来通关，卡片总数也超过了200种。





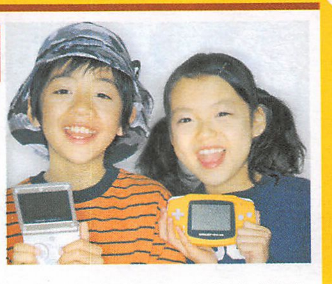




漫画的游戏

玩掌机！生活就是美！

POCKET专业户



太多了，来信太多了，一时让主持闯家的秃子都应付不来，大家对《掌机迷》的热情之高，实在出乎风某的预料，现在信心已十足。


书卖光了，抢购混乱……



是你给了我信心

第一期在销售的第一天，一抢而空……

这样的情形……我还没有心理准备。喜极而泣，只剩感动。

说实话，起初风林是没多少信心的，虽然以前本社也推出过很多掌机相关书籍，而且每次都销售一空并一版再版，但是像现在这样的，要打持久战，至少风林的准备并不是很充足。

回看第一期，很多缺陷，无论是书还是光盘，相关编辑认真期待读者的回函，每一张都不曾错过。经验有一些，教训成堆撮，这些都促使我们用心用力将更好的每一期奉献给我们的读者。心血，并不渴求更多回报，只要读者能够肯定我们的成绩，风林和编辑就有信心越做越好。

有信心，有动力，才有冲劲。有人气，有来信，才有热情。《掌机迷》成功下去的条件都已经有了，当然其中最重要的是有你，是你给了我信心。

我不敢说这一期的内容能够让你非常满意，但至少有了进步。至少能够让你看到我们的努力。毕竟我们将相伴每月，一口吃个胖子，我还真不敢多去想。

来说说我为什么不能

来信海量，很多问题不能一一回答。在这里，就大家集中的焦点问题和看法进行解释。

很多读者认为本志与电软重复的内容很多。这一点，风林觉得很冤。《电软》是一月两本，《掌机迷》一月一期，在速度上是绝对没得碰的，而且《掌机迷》是掌机专门刊物，好东西别家登过了，您不能让《掌机迷》饿死啊！比如“火纹”，难道《电软》登了《掌机迷》就不能登了？那还叫什么掌机专刊啊？而我们只有在质量上尽量满足广大读者，并且介绍得更为全面才行。另外，同一份攻略，《掌机迷》的做法与《电软》绝对是不同的。有鉴于此，请大家以后再看到同样题目的时候，改说：“怎么《电软》的攻略跟《掌机迷》重复啊？！”（爆笑）。

另一个问题。就是有关本书定位了。《掌机迷》应该说是一本以实用为主的书，既然是专门刊物，就应该与传统的杂志有所分别。重点不在“杂”上，今后也会逐渐让大家感受我们的风格。而从目前的推出速度来看，走实用路线显然更为明智，也是更多掌机玩家迫切的呼声与需求。在保证当月大作一网打尽的同时，我们也会准备更多专业的策划给大家，比如本期的《从开发到上柜》这样的好文章，在其他刊物上都是难得一见的。

好了，其他问题都在后面来信部分交流吧。说实在的，来信太多，风林都不知道该怎么做了，每封来信都想使用，但咱们这版面也不太允许啊……这期就节选一部分刊登，大家谅解。等电软的网站开张了，咱们到《掌机迷》的版面再详聊也可。

糟，我说了什么……

我是天生看信狂

刚考上大学，一直不知GBA为何物的我有幸玩了《黄金太阳》，其中有喜有忧，从此便一发不可收拾，深深喜欢上这个小东西。

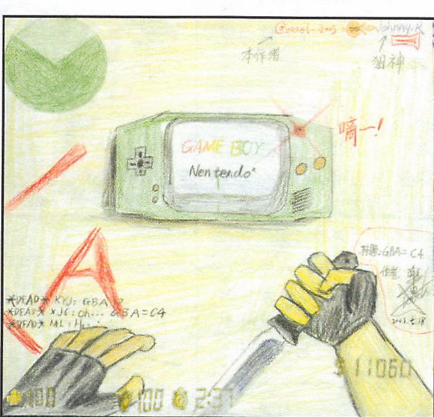
尤其近日见《掌机迷》上市，还是第一期，一直有收集癖好的我将其索性买下来。里面的东西我闻所未闻着实让我大开眼界。但我代表和我一样的读者们向你们提议：每期都来个经典回顾吧！《黄金太阳》是比较早的，但又不得不失的好游戏，但找一些隐藏要素的攻略却是个大难题。小编们定以为再登这些骗了读者的钱，但那只是一部分人，我们这部分人你总不能不管吧！我想作为刚开办的一本杂志，就应该脱离开《电软》走自己的路，应该从头介绍一下GBA。**（吉林 柳波）**

是好游戏就没有错过的理由，像"黄金太阳"这样的好游戏当然会找机会补齐。从下期开始就会将GBA上N多著名游戏系列的完全攻略解析奉上，内容绝对都是精华。柳读者放心好了，虽然我们要求新求变，但还是不能忘本。

小编你们好！我以前对掌机这种游戏机不是很感兴趣，但是当我看了你们的杂志以后我觉得掌机非常有意识。我想可能是我不怎么接触掌机，我没有掌机也没有掌机卡，可是你们给我介绍了那么多东西，让我好像是在玩掌机。我建议你们在杂志里多加些攻略，而一些新游戏的介绍太多了，光盘里新出来的游戏的介绍时间太短了，我希望你们能在百忙之中给我回信，因为我的年龄不是很大所以字数有限，最后我祝《掌机迷》越办越好，我永远支持你们！**（北京 王宏宇）**

书＋光盘，我们希望以更全方位的形式让您了解到掌机游戏的精彩。需要特别提醒广大读者注意的是，下期开始将开办更加注重互动性的栏目，届时希望大家能够踊跃参与报名。

我等了8天,终于在5月23日"第一时间"入手了《掌机迷》。总体评价:实惠。冲着抽奖也值。赞扬的话我就不多说了，我会把电软给读者的恩惠记在心中，化成一直支持电软的动力。



"《掌机迷》是本重在用的书，当期重头游戏攻略、研究、软硬件使用心得都会及时彻底收入"，为什么惟独不把当期重头游戏ROM一同收入呢？由于非典影响，青岛的网吧已经全部关闭（暂停营业），我的XG FLASH一向来在网吧下载游戏的，现在没地方下载了。所以想对《掌机迷》提个要求，在以后的光碟中每期送几个ROM，最好是当期重头游戏的ROM,如当期来不及收入，可放入下期。一些精典的FC游戏也请一并送出。**（山东 周鹏）**

本期赠送"恶魔城"音乐CD，您的要求只能下期实现了。除了送出大量精选的ROM外，还有更加宝贵的东西在等着台给哪。这时候就需要卖个关子了，读者若是需要什么可以来信提出，我们都会考虑的。

《掌机迷》（以下称P.G）的发卖有如众星捧月，出版头一天偶便入手。内容挺肉实(丰富）的，引人入胜，但总觉得好像缺少点东西，所以想向各位提些建议：

1、电软不是有"闯关族的家"吗，咱的家就起名叫做——"铁掌帮"吧！怎么样？

2、希望在《P.G》上能够刊登些游戏小说。

3、根据第2条，我希望增加《P.G》的页数。另外，VCD我看了,47分钟？好像短些，我建议最好将GBA一些大作中的最终BOSS战前各个角色与BOSS的对话用中文字幕加在屏幕下方增加VCD的时间，以便使我们这些"日文恐惧症"们能更加了解游戏精髓，哪怕每次一两个也好。价钱好说！**（辽宁 高洋）**

1、这……不是有你现在看的这个栏目了吗？2、会的，游戏小说下期猛料放出；3、只所以VCD的时间有些短，主要是因为光盘中保存了大量的资料片段，占用了大量的容量，所以在时间很难加长了。今后的时间长短还是看当期游戏是否精彩而定吧。

地址：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
收信人：《掌机迷》收
电子邮件：game@gameach.com

■《掌机迷》的管家，你好！很高兴出了一本这么好的掌机专刊！提几点意见：

1、关于攻略：多一些剧情攻略，这次的烈火之剑就很好。至于游戏，还是让我们自己打比较好。另外，很不满意《电软》的《GBA增刊》上照搬《电软》攻略的做法，太不负责了，甚至连版式也没变化，我买后大呼上当，价钱并不重要，但重复消费在感情上接受不了，希望《掌机迷》不会如此！

2、35、95、145页这样的海报能不能随《掌机迷》赠出来，本人十分喜欢，全都是这玩意儿我也会买！贴在墙上很不错。不过只限任天堂的，个人觉得任天堂的广告和海报都很有艺术性，不知你有没有同感？

3、希望以后改版时能小一些，厚一些，贵刊的口袋增刊我都有，个人感觉最好的是2001.4.1号出版的《超GB特辑》，别的没的说，惟一缺点就是掉页。**（黑龙江 倪柏明）**

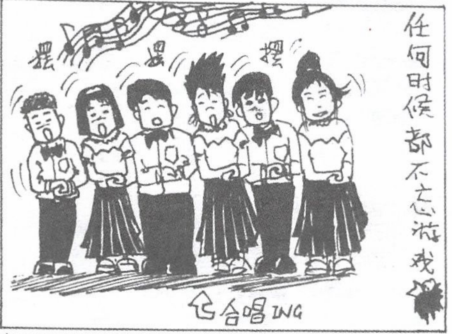
■1、攻略方面只要是能够制作剧情攻略的我们是不会错过的，即使像“车手2”这样的动作类游戏，我们也特别强调作者将剧情一字不漏的交代出来。而且《掌机迷》的攻略绝对不会重复《电软》上的内容，即便是一样的游戏，《掌机迷》都力求更加详细的奉献给掌机玩家。2、送海报其实是个挺头痛的事情，像倪读者提出的这几页就无法制作成海报，尺寸不够。我们会第一时间从游戏厂商手中取得最新的海报赠送给广大掌机玩家，当然，如果有新鲜的礼品，我们也会选择其他赠送的。只要大家喜欢；3、《掌机迷》是标准的32开刊物，尺寸正好，以后也不会再进行改变。页数方面以每月一期的速度来说，已经足够。我们会根据形势随时进行调整。

■经过我的推广介绍，我班20名男生人手一本《掌机迷》，另有3名女生为了大招贴也各人手一本，学校旁的报亭进货24，那本据说是老板自己留下了。

虽然我没有GBA，但我会继续买这本杂志，因为他看起来太可爱，我班其余男生我不敢保证他们会继续买，但我会。那3名女生如果以后送了可爱的海报，她们也一定会购买。此次是我怂勇男生们，介绍给女生们，这书手感太棒了，光盘内容丰富，以后电击收藏里的GBA内容可以放在《掌机迷》的光盘中。虽说我玩不了这些游戏，但看了那些剧情攻略，自己也仿佛玩了一般，强烈期待下期《掌机迷》！**（河南 王胜楠）**

■风林在哈尔滨的朋友也通报了发卖情况，据他说楼下报亭还没到货就已经被预定光了……一时间，让风林有点摸不清形势了……









■你们又出新书了。害我每月又要多支出那么多的MONEY！现在我已经有了你们的《电软》、《电新》、《动新》、还有现在的《掌机迷》。谢谢你们的努力，通过这些书我了解到了不少游戏、动漫和科普知识。我一定会好好支持你们的。说实话，这本《掌机迷》办得真不错。用广告上的一句话来说就是"专"这本书都是介绍手掌机的，不像《电软》，虽说内容丰富，但很少专门介绍哪一种游戏机的游戏（虽说现在《电软》大部分介绍的PS2和PS的游戏）。方便了我们这些喜爱玩手掌机的玩家，非常感谢！**（山东 高磊）**

■虽然以前杂志上有不少掌机相关内容，但因为取向问题，很多题材只能匆匆带过，错过不少精彩的内容。这也正是《掌机迷》诞生的原因。以实用为主的综合情报刊物，《掌机迷》的定位独树一帜。

■世上没有十全十美的东西，掌机迷也不例外。她的几大栏目都不错，但让我觉得不满的地方就是《特别策划》和VCD这两个东东了。

什么适合成年人的GBA游戏，多没意义的评选还不如作成火爆GBA的3D大游戏来的过瘾。还有就是VCD的内容太少了，和杂志的内容成反比的。当然有电脑的人对光盘会很满足，但请风林大哥可怜我等穷苦的人，多加点VCD的彩像吧！而且希望不要把某个栏目作得过长，总看一样东西是会很烦的，像这期的《先睹为快》、《掌机竞技场》我就觉得没意思，应作的像电击收藏那种样式的，让其更合大众的口味。

好了我也不多说了总之掌机迷是个很好的东东，即使她有缺点，我们也会很爱的，因为成长总是伴随着错误嘛！**（黑龙江 郝旭同）**

■郝读者提出的问题很尖锐，这也暴露了我们第一期制作缺乏足够的经验。编辑们会进行自我检讨。不知郝读者觉得本期的特别策划如何，分量是有了，质量上也很高。像这样的内容我们今后会坚持下去。

■首先来谈谈《掌机迷》给我的第一眼感觉，打开书，一阵阵油墨香扑鼻而来，全彩、精致的印刷、低价格、赠送光盘、大幅海报相比于同类杂志，确实是很超值。本期的特别策划GBA SP的情报，周边介绍非常不错，详尽精彩。攻略是否过多了，对于一些游戏性一般的游戏可做成研究，重点攻关总体来说攻略写得都比较详实，但对于一本新生的杂志，还存在着一些不足，新游戏介绍与攻略研究与电子游戏软件有重复，也许GBA游戏画面所以清晰度不高，总感觉有股朦胧感。游戏攻关技巧还是不错的，游戏介绍短小，精练也不错。最大不足就是音乐太杂了，加入语音就完美了。希望以后杂志能加入新游戏的评论，游戏玩后感不定期的加入游戏年鉴，加强玩家与杂志的交流，游戏的疑难杂症的解答，新闻报道。

掌机迷就像一个呱呱落地的婴儿，希望他在读者的呵护、关怀与各位编辑的努力、奋斗下茁壮成长，开创国内掌机杂志的先河。愿杂志越办越好，发行量第一！**（上海 孙欣楠）**

■希望完美的攻略能够成为今后掌机迷的一大亮点，在这方面我们正在努力联系，攻略的质量和研究都有绝对的保证。

离"家"一年，从头来过！

当我得知你们即将推出的《掌机迷》这本对掌机玩家来说是超超级大礼时，当晚就激动的近乎失眠，而且自15号以后我天天都要去书店问问《掌机迷》到了没有。终于经过连续八天的失望后，在23号这天《掌机迷》入手，当晚我就怀着兴奋无比的一颗心把这本书仔细的读了一遍，"研究"完后觉得这本书真的很不错，以至于我那晚又激动得睡不好。为什么我会如此激动兴奋呢？因为我已经离开"家"有一年多了，因为那年我高三，忙的晕头转向，也就没买过"电软"了。而等我上了大学了，因为十分自由，所以玩的晕头转向，又把电软给忘了，直到大一下一次去逛书店，看到了电软才又让我想起了"家"。可惜，多年不见，我又不知从何买起，毕竟中间隔了那么多期。于是便挑了最新的一本第11期的，并从它得知即将出炉《掌机迷》，因此我认为这是老天给我的一次重新开始的机会，所以我决定《掌机迷》我以后一定会一期不落的买下去，不过其它的可能就不会买了毕竟经济有限，而且我也只有GBA。

最后我有一个建议，我就希望在《掌机迷》可否介绍一些汉化的很好又比较不错的游戏了，比如像《黄金太阳1》就很好，《机战A》也不错，但《机战R》只汉化了菜单就让我很失望了，导致我将它打穿一遍后就不想再探索了，因为根本不知道什么剧情。

——武汉 盛斌

本期开始已经追加了关于汉化游戏的最新情报，敬请留意，今后也会加大国内游戏介绍的比重，策划无限。

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2003年4月11日～2003年5月10日

1 NEW 初登场 火炎纹章 烈火之剑

NINTENDO | SRPG | 2003年4月25日 | 4800日元



13万9440本　累计：13万9440本

究极战略模拟游戏的最新作，依旧保持了较高的人气。游戏的情节与前作丝丝相扣，整体剧情非常精彩，继承了火纹系列的一贯风格。是玩家不可不玩的好游戏。

名次	变动	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
2	↓1	勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	SQUARE ENIX	RPG	2003年3月29日	5980日元	9万6937本	47万0717本
3	↓2	瓦里奥制造 MADE IN WARIO	NINTENDO	ETC	2003年3月21日	4800日元	9万0963本	30万1009本
4	NEW	牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们	VICTOR	SLG	2003年4月17日	4800日元	5万5725本	5万5725本
5	NEW	洛克人ZERO2	CAPCOM	ACT	2003年5月2日	4800日元	5万2584本	5万2584本
6	↓4	口袋妖怪 红宝石	NINTENDO	RPG	2002年11月21日	4800日元	4万8463本	204万2748本
7	↓4	口袋妖怪 蓝宝石	NINTENDO	RPG	2002年11月21日	4800日元	4万7472本	201万7470本
8	NEW	召唤之夜 铸剑物语	BANPRESTO	RPG	2003年4月25日	4800日元	4万0254本	4万0254本
9	NEW	NARUTO·最强忍者大集结	BANPRESTO	ACT	2003年5月1日	4800日元	3万6473本	3万6473本
10	↓3	塞尔达传说·神之三角力量	NINTENDO	ARPG	2003年3月14日	4800日元	3万2216本	3万2216本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2003年6月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
6月5日	□FROGGER 魔法王国的大冒险	KONAMI	ACT
6月12日	□怪物之门 巨大的迷宫 ～封印开启～	KONAMI	RPG
6月20日	□MATELMAX2改	不明	RPG
6月20日	□MOTHER 1+2	NINTENDO	RPG
6月27日	□大家的养育系列我的盔甲·刀饰	MTO	ETC
6月28日	□CYBERDRIVEZOIDS ～机兽战士～	TOMY	RPG
6月未定	□幻想传说	NAMCO	RPG
7月3日	□光明之魂II	SEGA	RPG
7月4日	□HACHIEMON	NAMCO	ACT
7月11日	□仓鼠天堂	NINTENDO	RPG
7月11日	□超级马里奥ADVANCE4（暂定）	NINTENDO	ACT
7月17日	□CROQUETTE！2 暗之BANK与VAN女王	KONAMI	RPG
7月17日	□我们的太阳	KONAMI	RPG
7月17日	□索尼克 弹球游戏 聚会	SEGA	TAB
7月18日	□MATELMAX RETURNZ改	不明	RPG
7月18日	□龙的力量 worldD break	BANPRESTO	SLG
7月25日	□真·女神转生 恶魔之子 puzzle de call！	ATLUS	RPG
7月25日	□鬼武者战略版	CAPCOM	SLG
7月未定	□米奇和米妮的奇妙大冒险2	CAPCOM	ACT
7月未定	□和小狗一起！	不明	ETC
7月未定	□TOP GEAR拉力SP	KEMCO	RAC
8月1日	□口袋妖怪弹珠台	NINTENDO	TAB
8月7日	□DULE MASTERS	TAKARA	ETC
8月未定	□阿拉丁	CAPCOM	ACT
8月未定	□超级机器人大战D	BANPRESTO	SRPG
8月未定	□动物岛的奇妙小国	不明	RPG
今夏	□新约 圣剑传说	SQUAREENIX	ARPG
今夏	□名侦探柯南 被阻击的侦探	BANPRESTO	RPG
今夏	□合金弹头·逃生任务（暂定）	PLAYMORE	STG
9月未定	□传说的斯塔菲2（暂定）	NINTENDO	ACT
今冬	□索尼克战斗	SEGA	ETC
2003年	□真·女神转生 恶魔之子 冰之书/炎之书	ATLUS	RPG
2003年	□仓鼠俱乐部 暴走大逃脱	NINTENDO	RPG
2003年	□马里奥&路易RPG	NINTENDO	RPG
2003年	□马里奥高尔夫GBA（暂定）	NINTENDO	SPG
未定	□MOTHER3（暂定）	NINTENDO	RPG
未定	□马里奥网球GBA（暂定）	NINTENDO	SPG
未定	□银河战士 ZEROMISSION（暂定）	NINTENDO	AVG
未定	□READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	MIDWAY	SPG

以上参考自日本任天堂杂志



POCKET情报站

全面检索当前掌机市场的大小事件，硬件软件周边新闻一条不漏

任天堂の质问箱

特话：任天堂落败!? SONY胜利!? E3杂感

文/本田雅一

在E3展上，给人留下最深刻印象的并不是SCE的PSP，而是任天堂的岩田社长坦率的就目前情况承认“失败”。他们失败的原因在哪里？还有，新主机的胜败关键又是什么呢？

从这次展览上，可以看出自XBOX和GC在2001年火热登场以来，这两年间的游戏机市场和整体市场环境发生的各种变化。

各个公司从E3展会开始前就发布成堆的消息，各厂商的“发布日”一天接一天。各个地方都在发布今后还要计划1年的游戏介绍和新主机的相关报道。

其中最令我惊讶的并不是SCE的便携游戏机即将发售的消息。

当然，PSP的确给我们带来了很大的惊喜，但是最令人瞠目结舌的却是任天堂的岩田聪社长就现阶段的失败表白“虽然很遗憾，但是我们的GAMECUBE的销量的确没能占领市场大多份额”。

任天堂一直给人以一种“强硬有骨气”的印象，这次的发言真是让人大吃了一惊。迄今为止，任天堂在面向小学生以下的市场上一直有着压倒性的品牌力量，这种“强硬”的背景也就是由此而来（当然这也是由于他们有着人气极高的角色和游戏开发能力）。

可是岩田社长的发言“只凭一个受欢迎的游戏就能卖出游戏机的时代已经结束了”，其中可见他已经默认改变战略是迫在眉睫的事实。

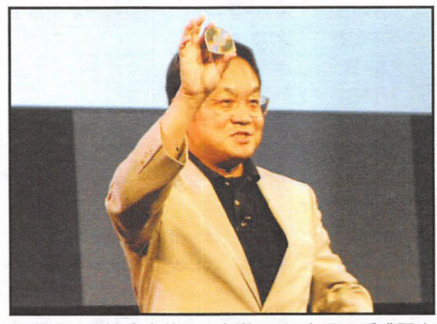
GC的总出货量直到E3发售之前，根据《Los Angeles Times》的报道大约是480万台。排在XBOX之后的第3位。

当然,PS2压倒性的实力是其他机种无法相比的。前几天，人气系列的创造者CAPCOM发表了历史最高赤字纪录。

那么，是不是GC真的就不行了呢？似乎也并不是完全如此。尤其是业界内对面向GAMECUBE的游戏评价都非常的好。



实际上踏着任天堂所推出的各种游戏的足迹来看，并没有给人留下画质恶劣的印象。比起现在虽然独占鳌



头但设计最为古老的PS2来说，反倒实现了质感更高的画面。而且，游戏的质量也更好，非常的好玩。

如此看来，这种倾向就像我们曾见到的的PS和土星对决一样。在对决中，土星的普及量先行占领了市场，但PlayStation不慌不忙的制作3D游戏积蓄力量，最终扭转了局面，把对手远远地抛在了身后。

尽管许多超人气RPG系列选择PS作为开发平台也是原因之一，但最后之所以能够扭转乾坤，容易操纵主机硬件结构程序和优秀的开发程序及其配件的存在也绝对是功不可没的。

可是，这个例子并不能套在现代游戏机的头上。

PS2最难的就是将硬件的性能发挥到极至。取代低速的CPU，使用处理强大的并列矢量演算机能可以说是极难的工作。

与其相对，可以和PC游戏采用同样开发方法的XBOX和程序库更加充实、实效性更高的GC，对于开发者来说是更倾向选择的开发平台。如果从以前的例子来说的话，更容易反映出开发者自身的意图，同时开发起来不仅更加容易，游戏平台也更加容易延伸开来。

Microsoft的Xbox由于有不少高质量的游戏，所以在美国成功地筑起了一定的地位。特别是在今年的E3展上，预定发售的游戏格外的充实富有感染力，如果实际身处会场这种感触也更加深刻。可以说XBOX在北美市场已经成功地站住了脚跟。（但在日本市场遭到了惨败）

不过，即使这样从现在起要想超越PS2大概相当困难吧。

和2年前的E3游戏展比较起来，在展台上能够看到的游戏等级有了大幅提高。我们在这里先不说游戏性如何出色，光是从画面及3D模式的运动上看就可以一目了然，操作性及运动的自由度等也更加自然。

这些改善，如果没有勤勤恳恳辛勤工作人员和大量的时间是不可能作出来的。这也就表示，游戏制作的成本有所增加。在游戏的开发费问题上，如果以转变为3D游戏为目标，越是提高游戏的品质，开发费也就越是剧增。

当然，一款优质的游戏是可以收回当初投入的开发费的。也正因为如此，拘泥于力图更加细致清晰的游戏不断登场，面对着巨额的开发费用，制作方的冒险也越来越艰难。

为了收回开发费，难道就没有更好的方法了吗?当然，提高游戏本身的内容是并没有错的。可是，为了减少危险，在更加普及的平台上开发一些焦点游戏成为了开发商们的必须选择。

单凭一个人的力量是无论如何也不可能完成一个庞大的游戏设想的，就算从经济方面出发考虑，也没有余地容许个人的冒险心理。这并不只是任天堂及Microsoft的问题，相信将来SCE本身也将面临这个难以攻下的“课题”吧。

对于这些问题的答案关键就是“半导体技术”。

一旦有了半导体制造技术以及信息处理的设计技术等取得了领导地位,就可以大胆地展开价格战,在游戏机本身的性能、机能上也可以领先于其他公司。

从这些观点上看，SCE的PSP或者是使用CELL加工处理程序的次世代PlayStation等，近年来都连接在SCE战略的这条线上。相反，在半导体战上成功取得领先地位似乎相当困难。其他处于核心部门相互依存状态的公司，也无法推出有着压倒性规模优点的战略。

05 20 超级FX芯片将在GBA上复活

随着N-gage、HELIX、PSP有着强大3D功能的新型便携游戏机发布,据可靠消息任天堂的《超级FXTIP》似乎也将再次改良复活。超级FXTIP是由SFC上的《星级火狐》进化而来,为了实现全多边形而特别搭载了CARD READER。





SFC上第一款多边形游戏“星际火狐”，FX芯片会再次施展威力吗?

05 20 今后不再需要连线来对战了!

曾制作AFTERBURNER的Triton Labs公司在自己的HP公告板上发表了无线连接GBA的新商品“Stealth Link”的消息。该产品可以使GBA之间不需要连机线连接，就可以实现互动。而且多打也没有问题，玩家不必再费事费力的将一根根连线穿连在一起了。一直使用连接线的GBA玩家们可以感受到蓝牙无线通信技术所带来的乐趣，掌机玩家也可以享受到无线的方便。而该通讯能力非常强大，就算是两个人分别在两个屋子都可以实现通信哦!

05 23 PSP不会影响任天堂的掌机市场

在E3结束后，任天堂方面发表了讲话，总结如下:

●希望今后能够推出三方连动游戏。

●期待唤起GBA同捆GC的需要。

●SONY便携游戏机的加入基本不会有影响(也有还有18个月才发售的因素)。

●PSP使用的是光盘，所以成本非常便宜。对此任天堂也暗示有意选择使用记忆卡以外的其他记忆媒体。

●主机生产由于受到SARS影响，还没有准备对策。(由于主机生产基本上是在中国)

05 27 GBA再添全新功能

美国的X-tra Fun公司日前研发出一种采用蓝牙无线技术互相传递资料，并能像PDA一样连接因特网的非官方设备。使用这个设备，用户可以在GBA上收发EMAIL、聊天也可以X-tra Fun去阅读电子小说、听MP3，大大拓展了GBA的使用层面。



有把手中的GBA拓展成多媒体平台吗?



任天堂的质问箱

任天堂一线军机情报处

权威资料一手最速公开

vol.2

■我是《银河战士》的FANS。以后这个系列还会继续出吗？

□当然还会再继续出下去的！！

目前任天堂的子公司RETRO正在制作的《银河战士 PRIME》的续篇。虽然并未登上发售表，但是开发工作正在顺利地进行中。而且，GBA版的新作《银河战士 零点任务》也已经确定开发。《银河战士 》这款游戏极具魅力，而且又大受欢迎，相信今后这个系列还会继续不断地出下去。虽然发售日还不能确定，但我想会尽早面世的。

■为什么要发售"口袋妖怪BOX"？

□因为《口袋妖怪BOX》对于任天堂来说是一款战略性商品，同时捆绑原创色彩的记忆卡59（普通价格1400日元），却破格只卖到了2000日元。如果有了这款游戏，就可以简简单单交换口袋妖怪、不用接上GBP也能在电视上玩了。有不少FANS担心，"会像N64时的《口袋妖怪露天运动场》一样，不会推出3D口袋妖怪登场的游戏"，其实完全不必担心（笑）。今年秋天《口袋妖怪椭圆形斗技场》就会推出，大家敬请期待吧！而且，7月18日还将发售《口袋妖怪CHANNEL》和GBA的《口袋妖怪弹珠台》！总之，对于口袋妖怪们的FANS来说，将迎接一个作品接连诞生到处开花结果的灿烂秋天。

《口袋妖怪CHANNEL》由曾制作N64游戏《你好比卡秋》的UMBRELLA开发制作。《口袋妖怪椭圆形斗技场》则是由任天堂和POKMON公司出资成立的GENIUS·SONORITY公司承担开发重任。在《勇者斗恶龙》的主程序员山名学的率领下，尽管这个公司的成立的初衷是开发制作"大规模RPG"，然而却首先推出了《口袋妖怪椭圆形斗技场》，是不是让人大吃一惊呢？

■发售《瓦里奥制造2》！

□《瓦里奥制造》从发表到发售，尽管和游戏一样时间很短，但却成为了一款长期畅销的人气作品，同时续作的呼声也是格外高涨。但是，瓦里奥FANS的您也有了《瓦里奥世界GC》不是吗！（笑）尽管GC游戏中也有像《马里奥赛车》及《PIKMIN2》这样颇受瞩目令人期待的大作，但是也不能小瞧这个游戏哦！

■《MOTHER1+2》的CM里最后的那句"群马县"是什么意思？

□"群马县"其实是制作《MOTHER3》的开发公司。骗你的(笑)。实际上这个"群马县"指的是线井重里的出身地日本群马县。所以这句"MOTHER 3 也正在制作中 群马县"的广告词，也许有着线井重里正从故乡向外发信的意思在里面也不一定。但是也不能小瞧这个游戏哦！

UP情报

■东京为何要成立开发小组？

□是为了培育开发人才。

任天堂至今为止，从事开发工作的人基本上都是在京都工作的，可是其中不乏一些优秀人才因为家庭的关系希望在关东工作。因此又无法加入公司的遗憾事例存在。所以，东京的公司也开始成立开发组为上述人才打开了门户。东京的开发工作和本社相同，以GC及GBA为轴心，设计构思新的游戏。办公地点并未设在负责新闻的"神田事务所"，而是选择了位于浅草桥的东京服务中心。尽管招聘的对象只限于有过游戏制作经验的人群，但在5月底之前凡是有"好想做这个工作"的志向的人都可以来参加应征。

Q 今年有多少新社员？

A 这几年之间，任天堂前后共采用了60个新人。这中间，大学文科的有15人，理科的有40人，短大和高专毕业的有5人。而大学文科的15人之中大部分都是艺术系毕业的，9成入社的员工从事的都是和开发制作相关的工作。相对这个有着数千人规模的应征大军来说，这个门似乎稍嫌狭窄了一点。

恶魔城·月之轮回

01 镇魂歌
02 血脉之印
03 A VISION OF DARK SECRETS
04 Inversion
05 awake
06 THE SINKING OLD SANCTUARY
07 Clockwork
08 战栗
09 GAME OVER
10 fate to despair
11 Aquarius
12 カラクリ馆
13 Big Battle
14 Nightmare
15 Vampire Killer
16 幻想的舞曲
17 proof of blood
18 镇魂之丘
19 circle of the moon

恶魔城·白夜协奏曲

20 プロローグ
21 タイトルバック
22 Name Entry 2K2
23 宿命继承者
24 攻防
25 恸哭参道
26 ひかりごけの洞窟
27 架桥龙水道
28 礼拜堂の空
29 因果律机械塔
30 骸骨魔窟
31 恶魔城中心
32 爱しい人
33 暗に忠诚を誓う者
34 决战
35 エピローグ1
36 Game Over
37 暗之化身
38 宿敌
39 エピローグ2
40 宿命继承者★
41 マイペースな物卖り
42 漆黑之门
43 ナイトヘッド
44 VK2K2
45 礼拜堂の空★

恶魔城 月之轮回/白夜协奏曲原声CD



ISBN 7-88713-053-0
9 787887 130532 >

ISRC CN-M14-03-0020-0/V·TP
人民交通出版社 出版
地址:(100013)北京和平里东街10号
电话:(010)64294878 64299027

定价:10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址:北京安外邮局75信箱次世代发行部
邮编:100011 电话:(010)64472177,64472919





ISRC CN-M14-03-0020-0/V·TP
人民交通出版社 出版
地址:(100013)北京和平里东街10号
电话:(010)64294878 64299027

定价:10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址:北京安外邮局75信箱次世代发行部
邮编:100011 电话:(010)64472177,64472919

掌机迷 VOL.2

掌机综合情报志第二期!三大特稿一饱眼福! VOL.2

掌机迷

POCKET GAMER

光盘+海报+抽奖 三重大礼 10元

GBA恶魔城总力特辑

晓月圆舞曲

全剧情攻略·全隐藏要素·全道具入手

硬件兵工厂

N-gage全接触/模拟最前线

XG2lite烧录卡抢先公开

发烧梦攻房

大金刚世界

洛克人ZERO 2/分裂细胞 ZERO ONE

掌上游戏通

鬼武者战略版

马里奥与路易RPG

超级机器人大战D

光明之魂2/传说的斯塔菲2

超级马里奥A4/口袋妖怪弹珠台

特别策划

从构思到上柜

浅谈GBA游戏的开发